

576

A PC JÁTEKÖRÜLTEK MAGAZINJA

Myth III
Aquanox
Etherlords
Ghost Recon
Rally Trophy
Battle Realms
Aliens vs.
Predator 2

Interjú a vámpírral

SOUL REAVER 2™

THE LEGACY OF KAIN SERIES

Hírek**KByte****Konzol****Linkek****Letöltés****Kapcsolat****Fórum**

576 Online

576 online - Microsoft Internet Explorer

Egy Szerkesztés Nézet Kedvencek Eszközök Súgó

Vissza Keresés Kedvencek Előzmények

http://www.576.hu/index.php Hivatkozások

576 e-bolt **A NÉLKÜLÖZHETETLEN TARTOZÉK EGY MOBILTELEFONHOZ...**

Hírek **KByte** **Konzol** **Linkek** **Letöltés** **Kapcsolat** **Fórum**

MALL TYCOON 2001-11-29 11:55

A Take 2 Games bevásárlóközpont-szimulátora várhatóan 2002 januárjában kerül bolti forgalomba.

Mall TYCOON

576 **EVM**

http://file.hu/og-bin/old.cgi/8,27 Internet

576 online - Fórumok - Fórum megtekintése - Microsoft Internet Explorer

Egy Szerkesztés Nézet Kedvencek Eszközök Súgó

Vissza Keresés Kedvencek Előzmények

http://www.576.hu/forum/viewforum.php?f=16/910 Hivatkozások

576 **Hírek KByte Konzol**

576 online - Fórumok

fórum - home **Új topik**

[Regisztráció] [Privát] [Beállítások] [Díjazás] [Privát Üzenetek] [Felhasználói lista] [Gyűjtő] [Bejegyzés]

576
Moderátor: kmn, BCD76, Matin576

576 online - Fórum index > 576

Topik	Válaszok	Létrehozta	Nézték	Dátum
teszt (▶ első page 1, 2, 3, ..., 8)	150	kmn	799	2001-11-30 08:22 by kmn
Nosztalgia (▶ első page 1, 2)	27	zombie-nyuszi	129	2001-11-29 12:24 by janku
576 online (▶ első page 1, 2, 3, ..., 8)	146	alap	724	2001-11-29 07:31 by Sir Lajkár
576KByte (▶ első page 1, 2, 3, ..., 10)	248	alap	1289	2001-11-29 07:26 by Sir Lajkár
Többi cikk (Uniat, KeFe, Balage, VargaB, Bazsika, Atilla, dracoo)	11	GAMER	104	2001-11-29 07:24 by Sir Lajkár
Hí all (▶ első page 1, 2)	29	Lasley	134	2001-11-29 07:20 by Sir Lajkár
Szóljuk GyZ-i! Mert megérdeml (Háhi) (▶ első page 1, 2)	49	zombie-nyuszi	237	2001-11-29 07:14 by Sir Lajkár
Emulátor+Romz avagy amikkel sohasem játsztunk PC-n vagy mégis ? :)	10	Stinger	52	2001-11-29 21:16 by Stinger

Internet

576 online - KByte - Microsoft Internet Explorer

Egy Szerkesztés Nézet Kedvencek Eszközök Súgó

Vissza Keresés Kedvencek Előzmények

http://www.576.hu/kbyte/ Hivatkozások

576 e-bolt **Folyamatos fejlesztés alatt**

Hírek **KByte** **Konzol** **Linkek** **Letöltés** **Kapcsolat**

2001. NOVEMBER
333. Arhívus, 11. oldal No. #127

576 **EVM**

Internet

www.576.hu



ÚJDONSÁGOK.



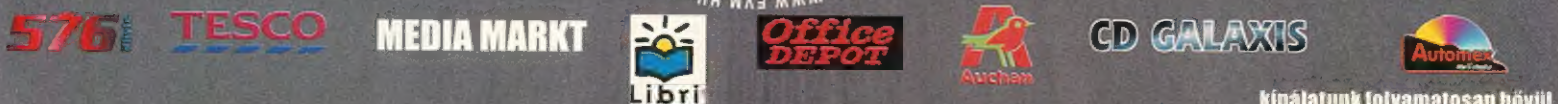
WWW.EVM.HU

1999 FT



1999 FT

WWW.EVM.HU



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK: 349-49-47

kínálatunk folyamatosan bővül
www.evm.hu

Nyakunkon a karácsony. Kinél lassabban, kinél gyorsabban, de fokozatosan mindenkinél beindul az ünnepi filing, a forgalmasabb placcokon már sorra verik fel a szokásos vásári pavilonokat, a hentesek nagyüzemben vágják a pulykákat, szegény pontyok meg már most érzik a vesztüket...

A karácsony filing kis stábunk berkeiben is fel-felütötte fejét aktuális számunk készítésének utolsó napjaiban: a minap GyZ egy csokor fagyönggyel szaladgált fel alá a szerkesztőségben, jómagam pedig a szokásostól eltérően már-már kedves voltam hozzá. Majdnem.

Elég az hozzá, hogy a hangulat tetőfokra hágásakor ti már kezetekben tarthatjátok a havi számunkat: az ünnepek miatt némileg előbbre hoztuk a megjelenést, hogy a szent estét megelőző zárás előtti pánikban szenvedő szülők ne tagadhassák meg gyermekeiktől a mindennapi betevő 576-ot.

Ez a megoldás szükségszerűen hozta magával, hogy a közvetlenül karácsony előtt befutó anyagok már csak januárra kerülnek tesztelésre, de aggodalomra semmi ok, a jelenlegi szám így is nagyon erős felhozatallal bír.

Rengeteg régóta várt cím érkezett: Soul Reaver 2, Etherlords, Aquanox, Civ 3, Comanche 4, Empire Earth. Szinte minden stílus kedvelői megtalálhatják a számításukat: FPS rajongóknak kihagyhatatlan az Alien Versus Predator második része, vagy a realisztikusabb műfajt kedvelőknek a Tom Clancy névvel fémjelzett Ghost Recon. Lucas apánk újfent felejthetőt alkotott a Star Wars: Galactic Battlegrounds-szal, de sebj, SW-hívők úgyis beszerzik;-)

Megjött a nagynevű Myth III - The Wolf Age is, a rally-műfaj legújabb gyöngyszemével, a Rally Trophy-val egyetemben.

Nem ejtettünk még szót a világszerte nagyon várákozást keltő Harry Potterról: természetesen őt is leteszteltük jól (a játékot, nem Harry-t). Idei utolsó számunkban egy kicsit rendhagyó módon sok programot — elsősorban a tonna számra érkező kiegészítőket — egy-egy oldalra tömörítettünk. Így legalább maradt helyünk a nevesebb stuffok ismertetéséhez, és azt sem akartuk, hogy miattunk mulasszatok el bármit is. A Csevegő is speciálisra sikerült — több olvasó kérésére, és GyZ személyes kívánságára ezúttal 6 válaszol leveleitekre. Januártól újra én jövök, de ha nagy sikert arat, akkor az Isten sem menti meg őt a Csevegő írás kiméltelen feladatától.

Jelen számunkban találkozhattok egy nagy-nagy karácsonyi nyereményesővel is: annyi ajándékot harácsoltunk össze nektek, amennyit csak bírtunk, úgyhogy játszottok, nyerjétek, de legalábbis próbálkozzatok! (Alant látható, hogyan is alakultak novemberi játékaink sorsolásai — rengeteg levelet kaptunk, rengeteg helyes megfejtéssel. Csak így tovább!)

Nem is pazarolnám tovább a szót: vessétek magatok bele az év végi játékaradatba, egyetek sok bejglit, sok pulykát, kapijatok sok ajándékot, és mulasszatok nagyot szilveszterkor. A köztes időt meg töltsétek ki a KByte olvasgatásával. Mindenkiene kellemes ünnepeket!

Varga Balázs

Előző havi nyereményjátékaink nyertesei:

Project EDEN PC-CDROM-ot nyert: Dobay Béla (Pécs)

Poszter-t nyertek: Gali Gergő (Budapest), Géczy Attila (Salgótarján), Kovács Ákos (Vác), Donka Tibor (Szentes), Molnár Gergő (Hajdúbószörmény), Fehér Szabolcs (Tiszaöldvár), Horváth Balázs (Budapest), Jansik Dávid (Cegléd), Kincsem Dávid (Kazincbarcika), Kovács András (Ajka)

Ewil Twin csúzl-t nyertek: Onozó Károly (Érd), Szűcs Zoltán (Szolnok), Zsickla Bonifác Levente (Budapest), Farkas Gábor (Szekszárd), Somhegyi Attila (Budapest), Bornemissza Gergő (Tengelic), Meczker Katalin (Szekszárd), Czuprik Gábor (Salgótarján)

S.W.I.N.E. PC-CDROM-ot nyertek: Nagy Tamás (Nyíregyháza), Győrfi András (Nyíregyháza), Szabó Máté (Jászberény), Jancsó Balázs (Pásztó), Győrfi Vajk (Nyíregyháza-Nyírszőlős), Kriston Tamás (Ibrány), Ifj. Miheller Károly (Szolnok), Orbán György (Hőgyész), Papp András (Budapest), Elek Zoltán (Palgár)

S.W.I.N.E. köteny-t nyertek: Tombácz Gábor (Algyő), Szabó Richárd (Budapest), Kiss Zoltán (Dombóvár), Kutai Zoltán (Budaörs), Mali Péter (Csobánka), Márkus Ottó (Velence), Illés Tamás (Celldömölk), Czégány Gergő (Győr), Galai András (Budapest), Berczi Norbert (Siófok)

Dedikált S.W.I.N.E. PC-CDROM-ot nyertek: Bánfalvi Gergely (Debrecen), Duchaj Áron (Érd), Kovács András (Hosszúhetény)

Nyereményeiket postán küldjük!

2001.
december

Bevezető 2

Tartalom 2

HÍREK, ELŐZETESÉK

Hírek 4

Gadget Tycoon 10

Speedball Arena 12

ISMERTETŐK

Legacy of Kain: Soul Reaver 2 14

Etherlords 20

Frank Herbert's Dune 24

Aquanox 26

Comanche 4 28

Civilization III 30

Wizardry 8 32

ETHERLORDS

20

30

CIVILIZATION

III

LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER 2

14

TARTALOM

Empire Earth	34	4X4 Evolution 2	72
Battle Realms	36	Rally Championship Xtreme	73
Star Wars: Galactic Battlegrounds	40	Monsters Inc.	74
Aliens Versus Predator 2	42	Woody Woodpecker	75
Tom Clancy's Ghost Recon	44	CHEATEK, EGYEBEK	
Myth III - The Wolf Age	52	Kult Játékok: terep.exe	76
Rally Trophy	56	Visszatekintő	78
Hundred Swords	58	Cinkelt lapok	82
FIFA 2002	62	Hardver Teszt: Microsoft X-Box	84
Harry Potter and the Philosopher's Stone	64	HardWARE	86
MechWarrior 4: Black Knight	66	SzösszeNET	88
Rainbow Six: Rogue Spear - Black Thorn	67	A hónap dumája	90
Casino Tycoon	68	A hónap bukása: Moster Truck Rumble	91
The Sims: Hot Date	69	Csevegő	92
Kohan: Ahriman's Gift	70	Januári ajánló	96
America Expansion Pack	71	Toplisták	96

MYTH III THE WOLF AGE

52

BATTLE REALMS

36

ALIENS VS. PREDATOR 2

42

GHOST RECON

44

Kiadja a COMGAME '576' Kft. 1137 Budapest, Gergely Gy.u.17. Postacím: 1389 Budapest, Pf.:132.

576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Szerkeszti: 576 Team

Layout: Varga Balázs vargab@576.hu

Tördelés: Soltész Tamás bwc@576.hu

Levélágítás: Recent Kft. Nyomás: Offset és Játékkártya Nyomda Rt. Budapest

Terjeszti a Hírkör Rt., az NH Rt., és alternatív terjesztők.

Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon: 576 KByte (Comgame '576' Kft.) 1389 Budapest Pf.132

egy évre 6999,- Ft fél évre 3999,- Ft negyed évre 1999,- Ft

ISSN 0865-8226

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármely módon való felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges!

DISCIPLES II Infogrames/Strategy First www.disciples2.com

Tagadhatatlan tény, hogy az utóbbi idők igen hathatós tendenciája: folytatás folytatás hátán. Ennek piaci, gazdasági mértékbe belejátszani felesleges — a kiváló okok épp elégszer bemutatásra kerültek már. Elég az hozzá, hogy a nem is annyira régi Disciples: Sacred Lands folytatása is készülében van, Disciples II: Dark Prophecy címen — a műfaj továbbra is körökre osztott stratégia. Túl sok változtatást nem eszközölnék a fejlesztők, lévén igyekeznek megtartani az eredeti játék hangulatát, látványvilágát, persze némi grafikai korszerűsítés, játékmenetbeni javítás így is várható. 7 fő quest, negyvennél is több egység fajonként, feltupírozott csata-interfész, finomított karakter-animációk, rengeteg új auto-battle lehetőség, nagyobb belátható terület, külön háttértörténet minden fajhoz — ilyen és ehhez hasonló ficsőrékkel igyekszik csábítani minket a Disciples II, és a képeket elnézve minden bizonnyal igen könnyen le is fogunk csábulni...



Megjelenés: 2002. Q1

ANOTHER WAR Cenega/Mirage www.anotherwar.com



A prágai illetőségű Cenega cég neve mindezt ideig java- részt ismeretlen lehetett a számítógépes játékokkal foglalkozó jüzerek számára. A kis csapat többnyire hardware-tesztekkel, benchmarkok készítésével töltötte idejét. Most azonban két játék kapcsán is felbukkant a nevük — egyikük az Another War... a másikat később taglaljuk. A fejlesztő Mirage neve a Mortyr kapcsán lehet ismerős. Az Another War a Második Világháború idejére repít vissza minket egy egészen sajátos megközelítéssel, izometrikus RPG keretében. A sztori egy kis francia városkában kezdődik, amit a háború vihára épp csak meglegyintett: néhány járőröző náci, pár Wehrmacht-katona a helyi lakásban... és a háború legvéresebb poklában, a leningrádi ostromnál éri el tetőpontját, ahol is fény derül a legtitkosabb náci és szovjet projektekre. A készítők több mint 100 óra (!) tiszta játékidőt ígérnek, Diablo hajazó játékmenettel, Fallouts hangulati elemekkel, újszerű karakterfejlesztési rendszerrel.

A II. Világháború, vagy az olyan könyvek, mint a „Piszkos tizenkettő”, és a „22-es csapdája” megszállottjainak kötelező darab!

Megjelenés: 2002. tavasz

BALLISTICS Xicat/Grin

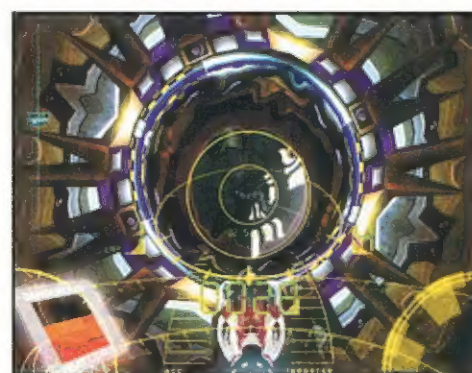
www.grin.se/ballistics/

A Ballistics a jövő Forma 1-ge! Az extrém sebesség örültjeinek sportja! 2090-ben járunk. A csúcstechnológián alapuló társadalomban nyoma sincs már fertőzéseknek, általános a jólét — a világ stabilitása egyre erősödik. A biztonságos és adrenalinmentes életvitelbe belefáradt emberek ekkor találják ki az extrém sportok legújabbikát, melynek neve: Ballistics.

Ezen játék során a pilóták teljes 360 fokos mozgási szabadságot élvezve száguldoznak az előre meghatározott csatornarendszerben, kiszorítva egymást a minél jobb pozíció elérése végett. Szóval igazándiból semmi olyan, amit még ne láttunk volna, de hát olyan rég jelent már meg egy jó kis arcade verseny...☺



A Ballistics a már általánosnak mondható játékmenet mellett leginkább megjelenítésével ragadhatja meg a lelkes gémekek szívét. A prezentációért felelős Diesel engine a GeForce 3 ficsőreit hivatott kiaknázni: egyszerre akár 110,000 poligont képes megjeleníteni a képernyőn — 1500 textúra, animált terep, real-time fényeffektek, tükröződések, sérülések, bump mapping, robbanások, eső, hó, köd, és még sorolhatnánk.



A screenshotokat elnézve ez a rengeteg infó valószínűleg tényleg nem kamu — nagyon impresszív!

Megjelenés: 2002. Q1



DRAGON EMPIRES Codemasters

www.codemasters.com/dragonempires/

Újabb MMORPG-t (Massively Multiplayer Oriented Role-Playing Game — multiplayer alapú szerepjáték) köszönhetünk a Codemasters legfrissebb üdvöskéjében, a Dragon Empiresben.

A Sárkánybirodalmakban mágia, emberek, sárkányok jól megférnek egymással. A világ 100 területből, 5 királyságból áll, ahol a szemtől szembeni harc épp oly mindennapos, mint a tűzokádó sárkányok által őrzött erődtírnék.

A készítőik fejlett, valós idejű harcrendszert ígérnek, könnyen elsajátítható

irányítással és mágiahasználattal.

Nem titkolt szándék, hogy a Dragon Empires játékosokat rászoktassák a kooperatív játékmódra: a klán-klán elleni háborúk által megszerezhető az uralom egyes városok felett, és így tovább...

Ezen szándék megnyilvánulása az is, hogy bár lehetőségünk van bárkit bármikor megtámadni, ezzel felvetődik annak kockázata, hogy törvénytlen kívülé válunk: azaz mindenki ellenünk fordul, és a városoknál őrködő sárkányok minden előzetes figyelmeztetés nélkül megpörkölnék minket.

A látvány már most lenyűgöző — igen sajnálatos tény azonban, hogy a játék majdani megvásárlása után havonta perkálni kell majd a díjat, ahogy az már az MMORPG-k világában megszokott.

Megjelenés: 2002.
Q2



KNIGHTS OF THE CROSS Cenega

www.cenega.com

A Kereszt Lovagjai nevezetű stratégiai játék az igen impozáns nevű Henryk Sienkiewicz lengyel író novelláján, és történelmi tényeken alapul. A program a 15. században játszódik, nem sokkal az 1410-es grunwaldi csata előtt. A Kereszt Lovagjai név a germán harcosokat takarja, és a lovagok öltözetére utal (fehér köpönyeg, fehér pajzs fekete kereszttel). A játék során a háború résztvevői közül bármely oldalt, akár a germánokat, akár a lengyeleket választ-hatjuk.

A Knights of the Cross megjelenítése nem ad semmi újat a műfajhoz — de ettől függetlenül is szép, aprólékosan kidolgozott. Lássuk tehát mitől is lehet jó ez nekünk:

- 49 lengyel, 53 germán küldetés
- több mint 50 óra játékidő
- dinamikus időjárási hatások (a szélirány például befolyásolhatja az íjászok célzását), eső, hó, viharok
- középkori zene
- több lépésben fejleszthető egységek (fegyver, páncélzat, stb.)

Jól látható tehát, hogy a Kereszt Lovagjai nem igazán reformálja meg az RTS-ek palettáját — de ez még nem jelenti azt, hogy nem lesz jó játék...

Megjelenés: 2002.
Q1



KREED Burut

www.burut.ru

Újabb ígéretesnek tűnő forrástperszonsúter, újfent orosz fejlesztők keze alól: ez volna a Kreed — a játékban egy hi-tech légionárius alakíthatunk majd, aki illetően formájában a harmadik évezred egyik legjobban képzett, és legveszélyesebbnek számító állatfajtája.

Hősrünk egy Aspero nevezetű kis hajón leledzik éppen kis csapatával, amikor is idegen űrhajók tűnnek elő a semmiből — ismert új modellek, és több száz éves roncsok... Nagy hirtelen be is támadja őket egy eladrig idegen életforma, és kezdetét veheti az Irtás.

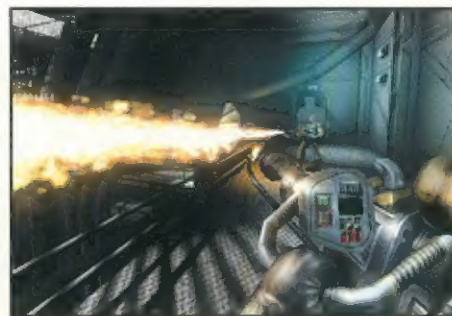
A Kreed saját engine-t használ, ami meglepően jól fest. Lásd screenshot.

Az már most tudható, hogy a játék nem csak az űrben játszódik: küzd-hetünk majd kisebb

bolygókon, meteoritok felszínén is, de lesznek űrállomások és idegen eredetű űrhajók is.

Lássuk a ficsőroket: 16 féle fegyver, 30-40 különböző ellenség, fejlett AI, realisztikus atmoszféra, realisztikus fizikai modell, tűz, füst, atmoszférikus effektek, köd, stb., saját kidolgozású részecskerendszerben, nagy poligonszámú karaktermodellek (esetenként több mint 4000 poligon), fejlett, csontalap karakteranimáció (120 csont/karakter), és arcmimika. Várjuk nagyon!

Megjelenés: 2002.
Q2





PEPSI MAX EXTREME SPORTS
Empire Interactive/Innerloop Studios
www.innerloop.com

Ritka manapság az igazán jó sportjáték — leszámítva természetesen azokat a nagy címeket, amik már évek óta, és évről évre csak jönnek és jönnek, egyeduralkodóként a játékpiacon. Még ritkábbak az értékelhető szinten prezentált extrém sport játékok — legalábbis ami a PC platformot illeti...

A Project IGI fejlesztői, az Innerloop Studios készítik a Pepsi Max Extreme Sports című gamét, melyben hat különböző sportágban bizonyíthatunk majd: mountain bike verseny, sárkányrepülő, snowboard, bungee



jumping, ATV verseny (All-Terrain Vehicle), és base jumping (különböző földi objektumokról történő leugrás ejtőernyővel). Más játékprogramoktól eltérően a különböző sportágak afféle „acélember verseny” szerűen követik egymást, egyik a másik után. A sportágakat



a világot minden pontján izzuk majd: feltűnik a Himalája, Maui, Skócia, de még a Kili-mandzsárvó hava is... Persz az efféle játékhöz jó kis punk rock soundtrack is dukál... hmmm, finom!

Megjelenés:
2002. Q1

STAR WARS JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT II
LucasArts/Raven Software
www.lucasarts.com/products/outcast/

A Quake III engine-t használó Jedi Knight II-vel már találkozhattatok magazinunk hasábjain. Egyre több és több információ lát napvilágot a készülő játékról, ami nagy valószínűséggel a LucasArts egyik legnagyobb dobása lesz. Legalábbis a látvány alapján — mindenképp lenyűgöző! Már a Jedi Knight első epizódjára is úgy tekintettünk, mint a leginkább Star Wars filmet idéző Lucas opusz — a JK2 még rátesz erre egy lapáttal. Újfeni Kyle Katarn bőrébe bújhatunk: ezúttal már képzett Jediként kezdve a játékot — természetesen tudásunkat ennek ellenére folyamatosan növelhetjük, új és újabb képességeket tanulva, és nem maradnak el az oly kíváncsok lézerekard csatározások sem.

Nagy szerepet kap a változtatható nézet is — egy egyszerű megoldással egy pillanat alatt válthatunk third person

view-ből first personba, illetőleg vice versa. Előbbi a mászkálásnál, vívásnál hasznos, utóbbi a pontos célzásoknál segíthet (bár épp most láttam ilyet a Metal Gear Solid 2-ben, ahol ez nem igazán tökéletesen működött). Ahogy elnézegetem a screenshotokat, arra gondolok, hogy már tényleg csak a Star Wars filmet implantálása hiányzik — és tényleg ez lesz minden idők legjobb SW anyaga...

Megjelenés: **2002. tavasz**



MASTER RALLYE
Microids/Steel Monkeys

www.microids.com/english/Gamesmaster.html

Az autós játékok szerelmeseink rallyből sosem elég — a fejlesztők egyre azon próbálkoznak, hogy legalább kicsit megszorítsák a nagy etalont, a Colint.

A Steel Monkeys legújabb fejlesztése, a Master Rallye is ezen az úton próbál haladni — a hivatalos Master Rallye versenyt alapul véve, és annak eredeti helyszíneit implantálva a játékba (Franciaország, Németország, Ausztria, Olaszország, Oroszország, Törökország, Spanyolország, Portugália): összesen 42 realiztikus helyszín, majdnem 400 km2 terület.



Mint az már a fentiekből is kiderülhetett, a fejlesztők igen nagy hangsúlyt fektetnek a valósághűsége (na persze, mind ezt mondja!): így számolhatunk igen realiztikus időjáráseffektekre, atmoszférikus effektekre, és felületleképzésre, csillogó fémfelületekre, és igen-igen fejlett mesterséges intelligenciára — opponenseink részéről, természetesen... Szép, szép, de vajon elég lesz ez ahhoz, hogy kiüsse a Colint a nyeregből?

Megjelenés: **2002. Q1**



NEW WORLD ORDER
Project 3 Interactive/Termite Games
www.insomniasoftware.com/the_game/index.htm

Újabb csapatorientált firstperson-súter a sorban — a Counter-Strike térhódítása, és az Operation Flashpoint megjelenése óta ezen műfaj olyan szinten népszerűvé vált a fejlesztők körében, hogy nincs 576 hírek nélküle...

Adott tehát a New World Order, melyben a csapatjáték mellett azért a single player módra is igyekeznek hangsúlyt fektetni: a készítő a hivatalos weboldalon csak így jellemzi a játékmenetet: sneek, seek, and destroy! ☺

Az előzetes információk szerint a játék leginkább a CS-re hajaz, így valószínűsíthető, hogy leginkább a Condition Zero-t kívánja megszorítani: a játékban a Global Assault Team küzd a gonosz Syndicate ellen, mi pedig bármely oldalra állva, 5 karakterosztály közül választva vehetjük ki a részünket a küzdelemből.

A játékról kiadott képet csak jót ígérnek; a saját fejlesztésű engine olyan szinten hozza a különböző ficsőroket, hogy féltő, ez a játék tényleg lealázza a CS: Condition Zero-t a színről...

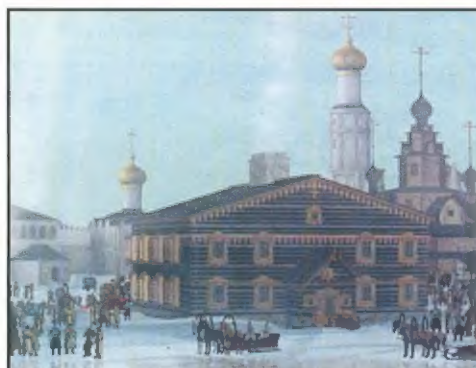
Megjelenés: 2002. Q4



MEDIEVAL: TOTAL WAR
Activision/Creativ Assembly
www.creative-assembly.co.uk



Nem kisebb fejlesztőcsapatot, mint a híres Shogun készítőit köszönthetjük a Creative Assembly tagjainak személyében. A Medieval: Total War a Shogun alappilléreire épül, gyakorlatilag csak előrepít minket egy pár évszázaddal az időben: marad a jól bevált, hadosztályszintű real-time csatározás, és a körökre osztott birodalom-építgetés. Némileg javítanak persze a megjelenítésen, egy picit módosítanak a kezelőfelületen (remélhetőleg a „felhasználóbarátság” irányába). Tizenkét világhatalom közül választ-



hatunk, majd ezekkel a Shogunban megismert módon fejleszthetjük diplomáciánkat, nyersanyagot gyűjthetünk, kereskedhetünk — ezúttal lovakokkal, középkori gyalogosokkal, ostromgépekkel vívhatjuk meg az epikus méretű csatákat.

A készítő mintegy hetven óra tiszta játékidőt ígérnek kampány módban — 400 év történelmét a keresztes háborúktól a tatár hordák támadásain át a száz éves háborúig, valamint többféle multiplayer módot, és térkép editort.

Megjelenés: 2002. vége

HOMEPLANET
Revolt Games

www.revoltgames.com/homeplanet/

A Revolt Games fejlesztőcsapatának neve nem lehet ismerős olvasóink számára, mivel jobbára az orosz játéklokalizáció terén tevékenykednek. Első saját fejlesztésű programuk, a Homeplanet azonban meglehetősen ígéretes anyagnak mutatkozik — így ejtünk is néhány keresetlen szót róla. Gyakorlatilag egy harcorientált űrszimulátorról van szó: a sztori szerint központi feladatunk nem más, mint új anyabolygót keresni népünknek, a Troiden klánnak.

Mint már említettük, a Homeplanet elsősorban a csatára van kiélezve: emberek és humanoid idegenek egyaránt életünk megkeserítésére törekednek majd, így harcban bőven lesz részünk. Hogy ehhez a megfelelő hátteret is biztosítsák, a fejlesztők több mint hatvan űrjárgányt pakolnak bele a



progiba. A játék érdekességének ígérkezik, hogy nem csak az űrben, de a bolygók légkörén belül is harcolhatunk majd — ellenfeleink némelyikével szövetségre is léphetünk, de akár ingázhatunk a politikai semlegesség kényes vonalán is.

A mellékelt képek alapján a megjelenítés igen szimpatikus — mint ahogy az is, hogy a non-lineáris történet alakulását jelentős mértékben mi magunk befolyásoljuk...



Megjelenés: 2002. április





VULTURES
CDV/Grin Inc.
www.cdv.de

Úgy tűnik, hogy a CDV egyre jobban terjeszkedik: már megszerezték maguknak a nagyon ígéretes Core-t, és most védő kezüket a Grin fölé helyezték, kik jelenleg a Balistics fejlesztésén szorgalmaskodnak. A Vultures jelenleg két platformra, PC-re és X-Box-ra is készül, de a megjelenés dátuma teljességgel bizonytalan... Annyit már tudni lehet róla, hogy afféle gladiátor játék lesz, melyben klasszikus és modern, illetőleg futurisztikus fegyverekkel egyaránt kell küzdenünk az életben maradáért. A végső cél: legyakni mindenkit, és a Vultures bajnokává válni. A fejlesztők ígérete szerint a Vultures szó szerint meg fogja reformálni a műfajt: hatalmas arénák, full realisztikus harcok és harcművészeti módok, az irányítás, a grafika, a játékmenet, a zene, minden nagyon ott lesz a szeren — legalábbis ezt ígérik, de hát ki nem?! Mivel in-game képek még nem forognak közkézen, be kell érnetek az itt látható animációs képekkel — túl sokat hozzáfűzni nem érdemes: majd meglátjuk, mit sikerül kihozniuk ebből az ígéretes témából...

Megjelenés: **majd valamikor...**



MIDGRAD
Funcom
www.worldofmidgard.com

Egyre több és több online alapú szerepjátékkal találkozni a fejlesztés alatt álló programok között: egyértelmű, hogy a jövő játékfejlesztésének tendenciája ez irányba mutat.

A Funcom készülő MMORPG-je, a Midgard az ősi viking birodalmakba kalauzol el bennünket: a témaválasztástól függetlenül elsősorban nem a véres harcok, hanem a politika kereskedelem útját kell járnunk — a fejlesztők sokkal nagyobb hangsúlyt kívánnak helyezni a MMORPG-k szociális aspektusára. Azért nem kell megijedni, lesz harcra is lehetőség bőven: az északi mitológia amúgy is bővelkedik a szörnyűbbnél szörnyűbb szörnyekben... Számmomra külön viccesnek tűnik az, hogy elhalálásunk esetén a Valhallába kerülünk (ez a hely ugyebár, az ivásról, meg a férfias sportokról szól). Itt ugyanúgy tovább játszhatunk, mintha mi sem történt volna, majd ha meguntuk a végtelen duhajkodást, folytathatjuk a lényegi játékot. Viking mitológia kedvelők számára — mint jómagam — maga lesz a paradicsom!

Megjelenés: **2002. Q4**



ARCTURUS
Blue Inca Studios
www.blueinca.co.uk

A Blue Inca Studios fejlesztése, az Arcturus a cég saját fejlesztésű engine-jére alapozva kívánja némiképp megújítani az árkád jellegű játékok piacát. A program az Arcturus nevezetű bolygó övezetében játszódik, ahol is két idegen faj küzd egymás ellen. Mindkét



idező elemeket sem. Ez okból kifolyólag a jüzer egyszerre alakítja az egyik faj hadvezérét, és saját legjobb pilótáját is. Vezetőként az építkezésre, stratégiai és gazdasági elemekre koncentrálhatunk, harcosként pedig szervesen is kivehetjük részünket a csatározásokból. Az engine-nek köszönhetően páratlan environmentális választékkal jönnek



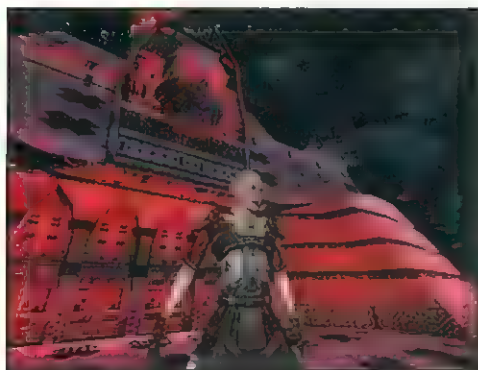
a fejlesztők: havas hegycsúcsok, sivatagok, vulkánok, kanyonok, tengerek, szigetek. A progit — szinte már mondani sem kell — eyidőben fejlesztik PC-re és X-Boxra.

Megjelenés: **2002. Q4**

SABOTAGE: FIST OF THE EMPIRE

CDV/Avalon

www.cdv.de



3D akció szerepjáték — így jellemzi a CDV kiadó egyik új, fejlesztés alatt álló játékát. Az orosz illetőségű Avalon kezeiben formálódó cucc megjelenése jó szokás szerint ködös homályba vész, de azért csak vegyük

szemügyre:

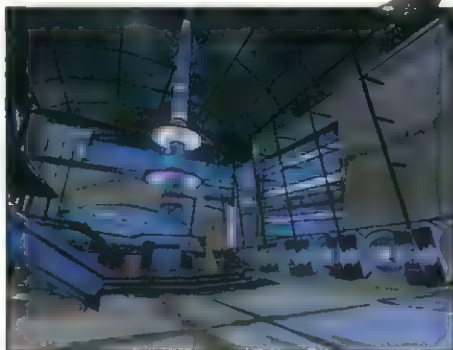
A játék a jövőben játszódik, egy Miracle City nevezetű képzeletbeli város utcáin. Hősünk egy ellenséges birodalom ügynökéként dolgozik itt: feladat végrehajtani a rá szabott küldetéseket — bármi áron. Trükközéssel, beépüléssel, vagy éppen nyers erőszak segítségével, ahogy az adott szituáció megkívánja.

Jó szerepjátékhoz híven NPC hegyekkel is találkozhatunk, és adott lesz a lehetőség, hogy a két ellenséges oldal között lavírozzunk, és így hajtva a vizet saját malmunkra.

A játékba plántált karakterfejlesztési rendszer a készítőik állítása szerint igen-igen kifinomult lesz, tele olyan ficsőrökkel,

melyek segítségével könnyedén nevelhetünk emberünkől szuperhíró. Az eddigiekből levonható, hogy afféle Deus Exet idéző játékmélynre számíthatunk, hacsak addig meg nem jelenik a Deus Ex 2, és ki nem üti saját magát a nyeregből ☺

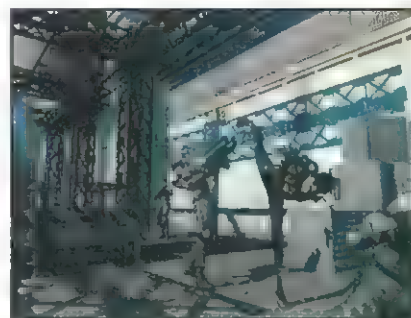
Megjelenés: 2002. Q4



STRIDENT — THE SHADOW FRONT

Phantagram

http://www.phantagraminteractive.com/game_strident.asp



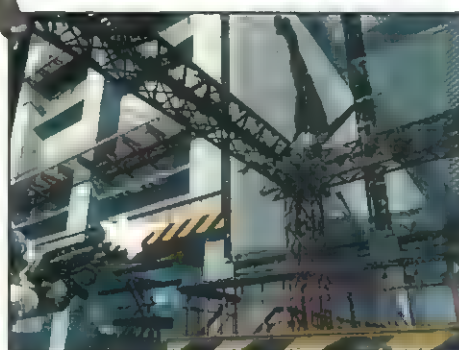
Nemrégiben kaptam egy olvasói levelet, melynek szerzője lelkesen áradozott, miszerint ő az ONI nevezetű játék nagy rajongója. Magam is szerettem azt a programot, jóllehet, valamit hiányoltam belőle. Hogy pontosan mi is volt ez, azt nem tudom, de talán a most bemutatásra kerülő Strident lesz hivatott arra, hogy ezt az űrt betöltse.

Már az őszi ECTS-en is leesett állal bámultam a Phantagram standon a játékot, de az akkor infók szerint a program elsősorban X-Boxra, és csak „talán PC-re is” készült. Mostanra azonban megerősítették, hogy igenis lesz, PC-re is, úgyhogy lássuk:

Egy női ügynök, a FIST nevezetű szervezet tagja — hősnőnk — egy bevetés során megsérül, és amnéziás állapotba kerül. Feladatunk a múlt sötét titkainak felderítése lesz — nem túl eredeti, de akár még izgalmas is lehet...

A játékmenet az Oniban, vagy a Fighting Force-ban megismert „Punch & Shoot”-ra hajaz, az Onit is megsejyénítő grafikával, Matrixos effektusokkal, és a Blade Runnert idéző hangulattal.

A majd húsz küldetést nyújtó játék hozza a stílusban szokásos főellenségeket, a különböző, más-más gyengével rendelkező ellen-



feleket, és fegyverek, pusztá kezes kombók tömkelegét.

Az előzetes képek és infók alapján bátran kijelenthetem, hogy a Strident a jövő év egyik legnagyobb durranása lesz — csak ne lenne olyan messze a megjelenés...

Megjelenés: 2002. Q4

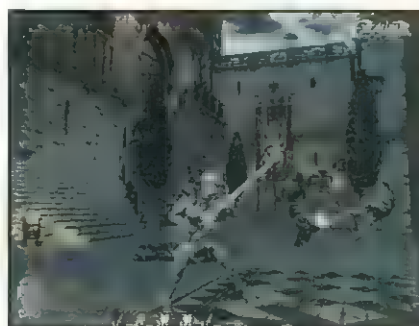
EXCALIBUR

Auran

www.auran.com/excalibur/

Az ausztrál Auran igencsak szimpatikus, és méltatlanul hanyagolt témához nyúl (nem számítva a Cryo felejthető próbálkozásait) legújabb fejlesztésénél. Az Excalibur, mily meglepő, az artúri mondakör feldolgozásán serénykedik: a műfaj külső nézetes akció, a rokonok (felmenők?) a Rune és a Blade of Darknesssssss...

A játékmenet három részre oszlik majd: legelőször Albion ködös, történelmi helyszínén jeleskedhetünk, mely a játék legrealisztikusabb része lesz. Másodikként a betegeskedő Camelotban találjuk magunkat, ahol ezúttal már Artúr gonosz unokaöccse, Mordred uralkodik. Az utolsó álló-



A képek, és a hivatalos weboldalról letölthető előzetes gameplay movie mindenestre igen meggyőző!

Megjelenés: 2002. Q3

más az előző tükörképe lesz, Avalon, ahol már-már mennyei körülmények uralkodnak.

A játék az Auran saját engine-jét, az Auran Jet-et használja. Segítségével egyszerre több platformra is tudják fejleszteni a játékot — sajnos a jelenlegi fejlesztési fokon a gépigény még igen magasnak tűnik — majd meglátjuk...

VargaB.



akciók szintjén. Egyesek ugyan tudni vélik, hogy a hirdetések s így a kereslet színvonaláért, mértékéért is a játékos lesz felelős — kérdés akkor, mit is művelnek a PR-osok. Valószínűsíthető persze, hogy ők a munkahét utolsó napján leteszik asztalunkra magvas elgondolásaikat, mi pedig vagy örülünk, vagy PR-osokat reptetünk. S hogy mit is képesek felmutatni, az már sejthetően az általuk képviselt munkaerő színvonalának függvénye. A gyengébb munkaerő teljesítményét fedező bérek így ugyan jóval alacsonyabbak, ám hosszú távon tuti ráfizetés. Így, mint rendszeren, a Bigyógyárban is érdemes a legjobbakra koncentrálni. A

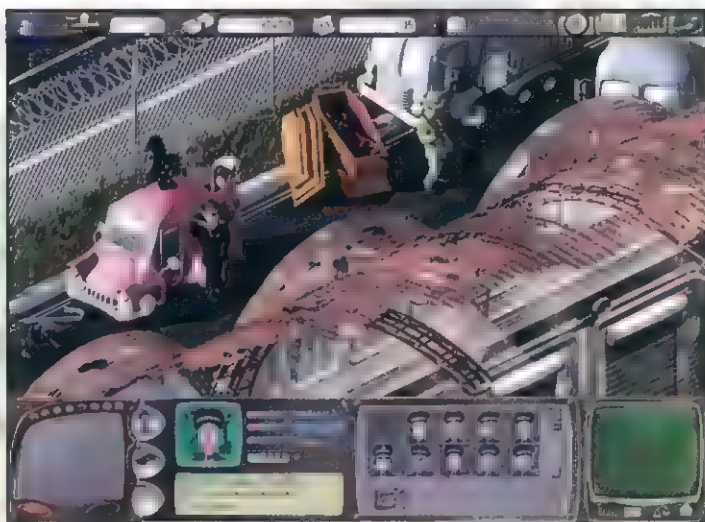


emocionális lakossággal számolhatunk a kész műben, így persze nem elég felvirágoztatni a hálózatot, annak igényeknek megfelelő belővése is vitális szempont.

Mint az üzleti szimulációkban általában, itt is számos konkurensrel találjuk szembe magunkat. Konkurensekkel, akik hozzánk hasonló módon szorgoskodnak az általuk forgalmazott termékek tömeges értékesítésén. Hasonlóan az Economic War s Political Tycoon szisztémához, egyszerre nyolc opponens nevezhet be az egyazon régió, avagy komplett kontinensek feletti monopóliumokért folyó háborúskodásba s ármánykodásokba. Mert persze, ha Monte Cristo Games, úgy eleve nélkülözhetetlen hozadék s faktor a maffia. Az alapkiállítás szerint védelmi sápot követelő bünszervezetet sanszunk lehet magunk mellé állítani, ám ennek módozatai — lévén a Gadget Tycoon szisztéma még javában készülő sajátosságáról van szó — még nem értek meg az ismeretelésre. A játékok persze helyi hálózaton, avagy Interneten is nyomathatjuk majd, úgy mond: multiplayer — több-

fogyasztómodellről annyit tudni, hogy két féle alaphangolt-ságnak örvendő vásárló ismeretes: a „techie”, és az emocionális. Előbbi mindenre hajlamos ráizgulni, aminek valami köze van a legújabb technológiai vívmányokhoz. Az emocionális pedig csak akkor vásárol, ha forgalmazott termékeink képesek asszimilálódni az ügyfél kilinomult érzelmei, s izlésvilágával. A tematika szerint, régióként dominánsabb techie, avagy dominánsabb

CRAZY
FACTORY



játékos — alapon. Összességében úgy tűnik, legalábbis a cég eddigi munkáira ütő színvonal jegyében keltezett darabot kapunk — s komoly sansz mutatkozik, hogy még sokkal jobbat. Avagy sokkal rosszabbat — érdektelen mű ezen alapötlet nyomán aligha születhet.



Félreértésekre adhatnak okot a készülő mű megnevezései. A darabot ugyanis mind Gadget Tycoon, mind Crazy Factory néven emlegetik. Hogy ebből melyiket is választják a kész mű végleges címének, csak a Monte Cristo bennfentesei tudhatják. Mindenesetre, a különböző neveken futó fejlesztések — mint már világos lehet — valójában csak egy, s persze egyazon fejlesztést takarnak. Figyeltek...?! Noha nem egyéb ez, mint valamilyen szinten pitiánernek nevezhető reklámfogás — „Így majd biztos többet beszélnek róla, dobjunk be egy harmadik munkacímét is, csókák!” — mi azért minden körülmények között készek vagyunk porig aláznai az új Monte Cristo művet, lett légyen annak neve Gadget Tycoon, Crazy Factory, avagy Buy this or Else...

Cristo mű boldog tulajdonosának vallani magunkat. A cég úton-útfélen harsogja nagy lelkesen, hogy a Gadget Tycoon milyen remek kis — mondok kis — mű is lesz, mindössze 200 megányi helyet foglal majd a merevlemez meghajtóegységén. Ha ehhez hozzávesszük a CD-n történő publikálás tömörítés-alapú sajátosságait, úgy könnyen lehet, hogy a Monte Cristo ezúttal itt (is?) negatív rekordot dönt, s csupán a hordozó ötóde, hatoda lesz teleírva. A jelen idő szerint soványkább konfigurációval rendelkező játékosoknak jó hír, hogy a kész mű az ígéretek szerént egészen csendes leosztással is beéri: ha legalább 200-as Pentiumunk, s 64 mega RAM-unk van, már jók vagyunk. Ennek a darabnak legalábbis feltétlenül. S hogy a Gadget Tycoon jó-e nekünk? Hamarosan kiderül. S tán megborul.

by GyZ

Istennek s a készítőknak hála, előreláthatólag a Gadget Tycoon megjelenését követően sem lesz esélyünk egy teljes CD-n terpeszkedő Monte

web: www.crazyfactory.com
fejlesztő: Monte Cristo
kiadó: Take 2 Interactive
megjelenés: 2002.01.

Csend volt. Csend, mint a sztárjátékosok felkonferálásai megelőzően mindig. Mintha az aréna észak-nyugati homlokzatára installált, másodpercenként 50000 kreditért bérletű reklámkonzol is megérezte volna a közönségre telepedő, terhes feszültséget — egy garantáltan hang-, sőt villódzás-mentes energiakup hirdetésbe kezdett. Aztán sorban kialudtak a fények. Még a Yukon-féle energiakup hasznosítására készülő távol-keleti fickó „végre rátaláltam!” típusú mosolyát is lekeverték. Sötétség. Egyetemes. Egy csaj felsikolt, valaki befutott. Aztán a minden körülmények között láthatatlan s érinthetetlen Rendezők — leszámítva a pulzátorokkal felszerelkezett Őröket — bekapcsolják az aréna mindhárom lézerszkópját, majd a projektorokat is. Három vörös fénynyaláb pásztázza a tömeg milliárdnyi arcát, szembeakcagván a stadion sötétségét. A csend megszűnik, mint az a szkópok bekapcsolását követően már megszokott. Nagy halafészkű zoommal bíró kamerák nagy felbontású képei a projektoron. Esztelenül vigyorgó, őrjöngő, ideges, avagy olcsó pergődobokat püffölő emberek arcai. — Hőööölgyeimöööööö éééééés uraiiiiiiiiiimöööööö! — kezdte a legjobban fizetett Speedball konferanszié, Clint Koslowsky. Gyakorlatilag ő volt az egyetlen a Földön, akinek bekonferálásai során előszeretettel használt, nyomatékositott hosszú „ő”-i darabonként is kreditmilliókat érték. Kettes projektoron feltűnő alakja tunya, pockosodásnak indult playboy benyomását keltette, jóllehet öltönyének makulátlanságához, s egyéni stílusához, mint soha: ezúttal sem férhetett kétség.

— Fogadjáááák
szeretettelőőő...! A
mmmmiiii...!
Eseméééényő...!
E! SŐ sztar-

játéko-
sááá-
óóóó...!
Óráknak
tűnő
másod-
perceket
kielőlő szü-
net. A
tömeg örvöng,
Koslowsky pedig
szeret játszani
velük. Idétlen
táncfigurákat
lejt, majd hátat
fordít, s tovább

fenekét riszálja a kamerába. Aztán gyűlöletes fintort ereszt meg nap-szemüvege mögül, s be is mutat. A stadion élvezze a show-t, felnevet. Ám Koslowsky rutinos róka, jól tudja: több viccnek már nincs helye. Mely levegőt vesz, s torka szakadtából üvöltö az általa profi módon tartott mikrofonba:

— A hhhahazai Corporal Punishment színelőre érkezik önökneeekközöttó: Tooooooodd Eridaniiiiiiii! — s tartja a mondat végi „-t”, míg nyakán ki nem dagadnak az erek, s míg fejszínezete hasonlatossá nem válik egy túlérett padlizsán agresszív تونسához.

Őrjítő sebességgel lépő dobok, képtelen effektekkel támogatott gitárak üvöltenek fel. Todd Eridani saját lemeze.

Egyszer a libagól is kizárták fél évre a meglemerített grizzlyhez hasonlatos, tök kopasz, s köldökkig érő, rút kecskeszakállal spékelt játékost miután bebizonysodott, hogy implantátumot használ. Pert indított, s nyert: a kérdéses implantátum ugyanis nem volt más, mint a jobb csuklójába ültetett pneumatikus lűrögép. Bizonyítást nyert ugyan, hogy az előadó ennek segítségével éri el a felvételeken hallható superhumanikus sebességét, ám rajongóinak mindez nem szegte kedvét. Ehelyett több sektorből is tömeges látogatottságot jelentettek a helyi implantisták kar-kibernetika osztályairól). Kritikusok szerint Eridani művészetbe kiszámítható, repetitív —

Eridani szerint pedig kritikusok gerincét kettétörni olyan, mint puha vajjal szelni.

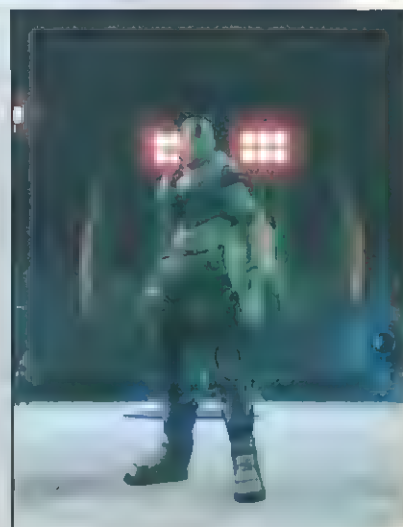
A robosztus játékos testét borító, króm-mozott páncél súlyos acélszizmának koppanszánt szinte az őrjöti sebésség-gel zakatoló dobtémán túl is hallani vélni a szemlélő, ahogy Todd Eridani a tőle megszokott módon történt előre az öltözőkből. Előre néz, mármint riasztónan karakteren arcán nyomát sem látni felpörgöttségnek, izgalom-nak, avagy meccs előtt drukkknak.

„Meccsen olyan vagyok, mint egy kifordult” — nyilatkozta egyszer. — Kifordított az alsógatyámat — ez a kabálám, és ha valami bajod van ezzel, csak próbálg beszólni — és mindenkin és mindenen átágazolva, aki, és ami az utamba mer állni.” Majd hozzátette: — Vuuaaaaaaaaaaa!!!” Mint ahogy minden alkalommal közli ezt, mikor csatlakozik a már az aréna déli falánál egyes oszlopba felsorakozott csapatársaihoz.

-Aaaaa vendégek színelőredő adom önökneköö...! — kezdi Koslowsky, miután az Eridani féle zúzda nagy lustán háttérbe húzódik, majd kelletlenül elhallgat — az idei szezonban mindez időig veretlen, Az Evezmészéeény



csapatkapitányáaaaaa! Jobbrol érkeziiiiik: Hurleeeeeeeft „A Bombaaaaa” Twighntiiiiing! Ha létezik Eridaninál nagyobb darab hús, úgy ez a Hurleft Twighnting karakter minden kétséget kizáróan sikerrel pályázhat a címre. Becenevét horribilis ütőerővel rendelkező karjairól kapta, még szupernehézsúlyú profi boxoló múltja során. Hurleft Twighnting volt az a fickó, aki a sporttörténelemben legrövidebb időn belül, mintegy a gong utáni első másodperc derekán aratott világbajnoki címet: félelmetes erejű jobbsapottját ugyan védte a mindaddig veretlen, Svéd származású Olek Vandersteen, ám a kettős fedezékére mért, Twighntingi Csapás — ahogy azt később emlegették a szakírok — mindkét alkarcsontját háromba törte. Vandersteen visszavonult, s azóta Az Egyezmény menedzsereként ténykedik. Hurleft Twighnting lépteit stílszerű bombadiadól-szirána kíséri, mely a tizedik loop után lassú ütemű, pincébe hangolt láb-, s pergődobokkal egészül ki. Az óriás, mintha a ritmussal szinkronban pakolgatná egymás után oszlopszerű lábait. De aztán mégsem — ő csak megy, alapvetően barátságos arcán semmi jó nem ígér mosollyal. Még csak pislogni sem pislog, arcizma sem rándul. Csapattársai mellett lecövekelvén magasba emeli gyermekfej méretű ökleit, majd össze-csapja azokat feje fölött — a gesztussal szinkronban, a szirána-szóval spékelt kérlelhetetlen dob téma fűlsűkeltető robbanásba torkollik. A pár pillanat múltán elcsendesedő robaj követően varázslútszerű gyúlnak fel az aréna reflektorai. Egy embeként indulnak meg a csapatok, s a tömeg ovációja közepette elfoglalják pozícióikat. Todd Eridani s Hurleft Twighnting a télevízióval átellenes széléire cöve



kelnek, s a szokásos üdvözlési formula jegyében, előretartott ökleikkel üdvözlík egymást. Todd Eridani a ma este folyamán először enged teret szenvedélyének egy már-már állatias felhőrdülés képében, amint hűledezve szemléli a Hurlett Twighnting felső ujjperceire tetovált betűket. Az óriás jobb ujjain: D E A D — bal ujjain: M E A T. S abban a pillanatban, amint Todd Eridani már-már képtelen fékezni egekbe szökő adrenalin szintjét, megérkezik a főszereplő is: egy Speedball. A belőtt Jing-Jang fémgolyó szédítő sebességgel száguld ma esti első gazdjára felé — Eridani és Twighnting egy emberként vetődnek utána. A meccs közvetítése 2002 első negyedévében várható.

by GyZ

web: www.speedballarena.com
fejlesztő: Bitmap Brothers
kiadó: Bitmap Brothers
megjelenés: 2002. február

Az egyetlen interaktív televízió
Magyarországon.

Előadás minden nap 16.30-tól 04.30-ig.

Fogható az UHF26-os földi csatornán,
kábelén és az Interneten.



Műsorainkról:

Netburger: Könnyed fiatalos
interaktív magazinműsor minden
hétköznap 16.30-tól 21.00 óráig. Internet,
hardver, szoftver, zene, szórakozás NEM
CSAK HOZZÁÉRTŐKNEK! Telefon, sms,
chat, e-mail, webkamerás bejelentkezés.
Csak a ti fantáziátokon múlik, hogyan
kapcsolódtok be adásunkba – otthonról.

Boxer: forró hangulatú erotikus
műsor minden pénteken és vasárnap
éjjel. Szex, szerelem és a szükséges
kellékek... Persze nem csak beszélünk a
témáról, hanem látványos
showelemekkel fűszerezzük az adást.



Hol fogható a fix.tv műsora?

Budapest teljes területén és 60 km-es
körzetében az UHF26-os csatornán
szobaantennával, vagy tetőantennával bármely
TV készüléken vehető a fix.tv adása.
Egyszerűen csatlakoztasd az antennát a TV-
hez, majd az UHF (általában U betűvel jelzik a
TV-k) sávot kiválasztva hangold rá a készüléket
a fix.tv-re. Ha nem megfelelő minőségű a kép,
próbáld az antenna helyzetét megváltoztatni.



<http://www.kaloz.hu>

<http://www.fix.tv>
438-537-6

Ha kábel-előfizető vagy és nem találod a fix.tv műsorát, jelezd igényed a kábelszolgáltató ügyfélszolgálatán.
Ha rendelkezel Internet-hozzáféréssel, a fix.tv portálján keresztül a „live” menüpontra kattintva nézheted az adást egész nap.

A HONAP JÁTÉKA
2007 DECEMBER

LEGACY OF KAIN

SOUL REAVER 2



Soul Reaver 2



...lelked rajta...

Raziel óvatosan leereszkedett a kősziklába vájt alagúton, melynek ősidők óta álló, nyirkos falai földalatti terembe torkollottak. Kisebb szigetként szolgált a terem rúnákkal telerótt talapzata, mely körszerű alakját méregzöld színű



víz határolta. Raziel óvatosan körülsetált, túlvilági fényben izzó tekintetével a terem falain látható domborműveket vizsgálván. Saját alakját s anatómiáját vélte felfedezni a furcsa alakokban. S amint felemelt kezét szemlélvén világossá vált a kapcsolat közte s a domborművek figuráiban, megpróbálta átlátni az összefüggéseket. Eképpen:

„Mikor beléptem a terembe, éreztem: zárva volt az évszázadokon, talán évezredekén át. S tudtam azt is: ember keze nem alkothatta ezt az építményt, s talán ember szeme sem látta annak falait soha. A környező domborművek szárnyas lényeket ábrázoltak. Hasonlatosak hozzám. Ám alakjuk kecses, míg az enyém groteszk. Mint angyalok, olybá tűnnek — ám én démonhoz vagyok hasonló. Próbáltam megfigyeltetni a dombormű képein ábrázolt elbeszélést. Háború dúlt azokon. Háború a szárnyas lények, s egy általam nem ismert, idegen faj között. A hozzám hasonló lények győzelmeskedtek — ám győzelmük ára a képek tanúsága szerint kínzó vérszomj volt. Vérszomj, melyet magam is érzek szüntelen, amióta csak ebben az alakban létezem ezen a világon. Majd képek, s képek a Lélekölőről. Az örök éhségszenvedő, átok sújtotta szabály-

ról, melyet immár önnön lényemben hordozok. A részemmé vált, s minden egyes pillanatban érzem csillapíthatatlan éhségét s szenvedélyét. A Lélekölő teher, akár a vérszomj. Vajon EZ lenne mindaz, melynek felfedezésére Kain sürgetett?”

Raziel kimondatlan kérdéseire a terem mélységeiből feltörő, öblös hang felel. Az Ősisten hangja ez, Razielnek semmi kétsége e-felől.

— Hazugságok, Raziel. Hazugságok.

Raziel a perem szélére lépdelt, s letekintett a méregzöld víz mélyébe. Az Ősisten nem látszott titkolni ezúttal használt alakját — gigászi polip képében mutatkozott, tekergő csápjai közül számos szinte már a vízfelszín érintette. Úgy tűnt, hogy óriási, kősziklaszerű szemeit egyenesen Raziel szikrázó tekintetébe fúrja.

— Ne hagyj megcsalatni magad. — javallotta az Ősisten.

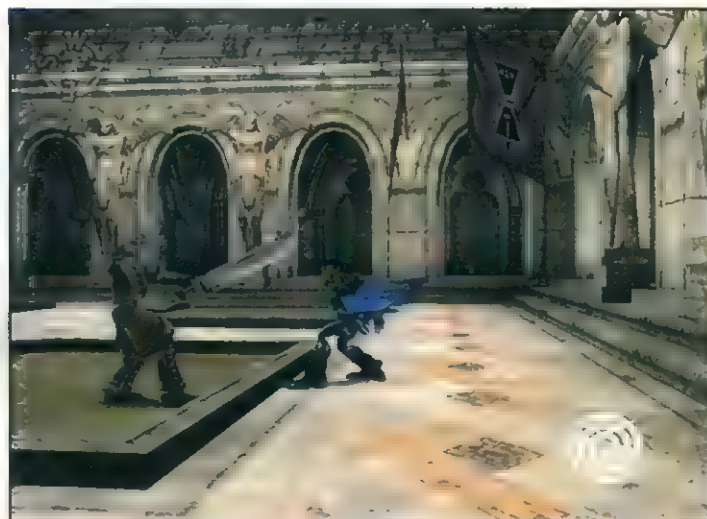
— Ő, az én nagytudású, bölcs tanítóm! — sziszegte Raziel.

— S én még mertem remélni, hogy útjaink jó ideje különváltak, egyszer s mindenkorra. Feltételezem, jó okod s érdeked van itt mutatkozni.

— Ne légy ostoba, vámpírfajzat. Mindenhol s mindenütt jelen vagyok. A forgó kerék középpontja, az ok, és az okozat is én vagyok.

— Ám talán mégsem vagy akkora hatalom birtokában, amekkorát tulajdonítanom kellene neked. Nagyon sokat építesz rám. Ám ezúttal — nekem már nincs szükségem rád, míg neked, ha nem tévedek — még mindig szükséged van rám.

— Méltatlan



▲ Nna, melyik kezemből kell?

hozzád ez a hang, Raziel. Úgy teszel, mintha nem tudnád: feladatod van. Halálal tartozol nekem. — Raziel felnevetett.

— Jól hallok, Ősisten? Hálával egy adományért, melyet saját kényed-kedved s szeszélyed által vezérelvén

ruháztál rám? Elfelejtet, hogy csak a TE akaratodból lakom ezt a gyűlöletes testet?

— Visszadtam neked való lényed szárnalmas, megbecstelenített maradvékát, Raziel. Kain az, aki megalázt, s meggyilkolt téged — Kain. Az egyetlen ellenséged ezen a földön. S te, balga mód hagyta kereked oldani. Ne okoz újabb csalódást, szolgál!

— Nem szolgálok többé senkit. Sem Kaint, sem téged!

— Erősebb lettél. Ám mi végre az erő, ha Kain kénye-kedve szerint használ téged, s fordítja ellened önnön elhatározásodat, Raziel?

— Sohasem tápláltam illúziókat Kain tisztességéről. Ahogy sohasem tettem ezt mással kapcsolatban sem. Minden oldalról manipulálni próbálnak — de én az igazságot akarom tudni. Csakis az igazságot.

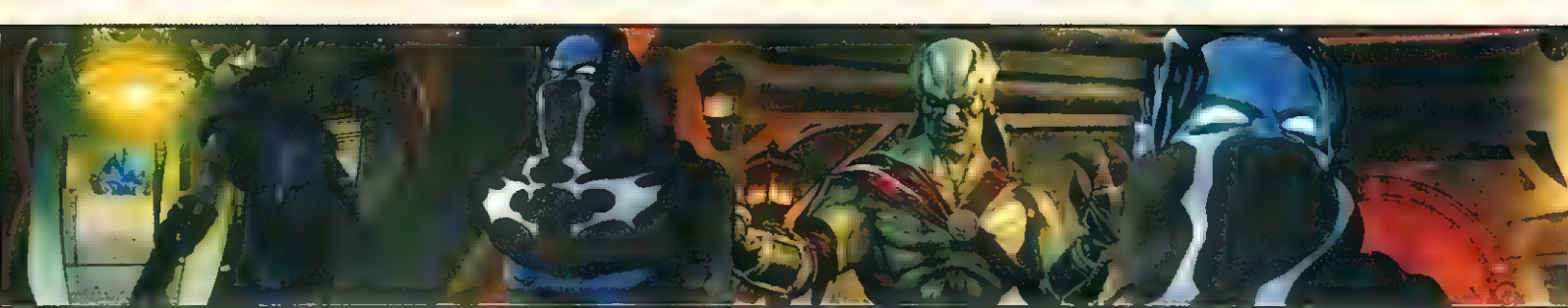
— Az igazságot? Halld hát az igazságot, vámpírfajzat. A születés, a halál, és az újjászületés merő agóniája — ez a Rend Kereke. A ciklus, mely egyet jelent a létezéssel. A vámpírok e világ undorító parazitái. Járvány s vírus ez a nemzetiség,

mely nem engedelmeskedik a Rend Kerekének. Lelkük rothadó testükbe zárva kéjeleg szüntelen — de a Kéréknek fordulnia KELL, Raziel. A halál kéréhetetlen, s megtagadhatatlan. S így sorsod: elkerülhetetlen. Te vagy az én Lélekölőm, vámpírfajzat. A Lélekölő, ki önnön fájdalma nyomán megszabadítja a földet a rajta lakmározó élősködők hitehagyott, szentségtelen lelkétől s testétől. Maradj szilárd. Vess véget a vámpírok gyalázatos tetteinek, Raziel. Kain vére a te kezeden kell, hogy száradjon.

— Szavak, Ősisten. Szavak. Kain halált érdemel, amiért erre a létre kárhoztatott — de HA, és hogy MIKOR végzek vele, arról csakis nekem van jogom dönteni.

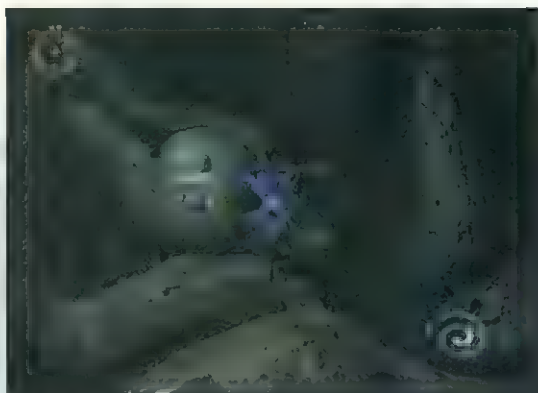
— Kain szenvtelenül ölt le téged, akár bőlér a disznót, vámpírfajzat. Hasonló szenvtelenséggel tépte ki lelked testedből, majd miután ezer éven át szolgáltad őt — pillanatnyi szeszélye okán taszított a mélységek mélyére. Emlékezz fájdalomra! Emlékezz dühödre, Raziel! S hagyj, hogy kezéd vezérelje!





A Kain-i Vér-vonal

Bizony, nem tegnap, sőt nem is az azt megelőző napon ismerhetük meg a fentiekben már közvetett szereplésnek örvendő Kaint. Az eredetileg PlayStationön, majd később PC-n is bemutatkozó, Blood Omen — Legacy of Kain című project frontembe... akarom mondani, frontvámprjáról van szó. A közreműködésével készült játék sajátos módon egyszerre támaszkodott RPG, akció, valamint kaland elemekre. Még ma is hangulatosnak mondható, ám már keltezésre is túlhaladott, felülnézeti grafikus megvalósítása révén az anyag sajna csak mérsékelt sikereket aratott — hiába is volt szó a valaha keltezett, egyik legkarakteresebb arcualattal bíró játékról. Akkor még az Activison volt felelős a Kain mítosz publikálásáért, ám röviddel a megjelenést követően a kiadó bejelentette: a Blood Omen vártnál alacsonyabb szintű eladásai okán, egyszer s mindenkorra lezártak tekintik Kain Örökségét. S beindult a lavina — noha a szélesebb tömegek valóban nem akarództak ráhangolódni a nemesből lett vámpír legendájára, a játék rajongóinak hónapokon át tartó méltatlankodása felkeltette az Eidos érdeklődését. Ha annyira szeretnék, hogy folytatódjon Kain legendája — hát folytassuk. S ha már folytatjuk, tegyük azt úgy, hogy az idegenkedőknek is megörjőn a kedve Kain történeté-



nek megismeréséhez. A jogdíjak rendezése után, 99 utolsó negyedében kerül sor a folytatás elkészítésére, Legacy of Kain — Soul Reaver címen. Prezentáció szintjén értendő rokon szálakat aztán tényleg nem fedezhettünk fel a két mű között — Nosgoth birodalma 3D-s lett, az RPG, s jószívrrel a kaland elemek is száműzettek. Átszabott irányvonal ide-oda: a Soul Reaver még egy olyan kiélezett 3rd Person piacon is labdaközi állapotban tudhatta magát, melyen már ott sorakoztak a Lara Croft nevével fémjelzett Tomb Raiderok, avagy a Soul Reaverrel óramű pontossággal egyidőben keltező Shadow Man. Köszönhette mindezt bizzar, gótikus dark fantasy világának, az ügyes szisztémának, valamint az eredeti sztori ötletes továbbkövetésének is. Ideje lenne akkor megtudnunk, ki is ez a Raziel nevű pofa — lévén a Soul Reaver 2 során gyakorlatilag állandó jelleggel fogjuk szemlélteni némileg csontos, némileg hullakék alfejét.

Alapok

Lévén szó 3rd Person darabról, Raziel ténykedéseit csak a kizárólag ezen nézetűkrében manipulálhatjuk. Meg kell mondjam, az alkotók által előre belőlt kamera magasságán, távolságán változtatni igazán jó lenne — de nem fogunk. Opcionális FPS nézetről, dinamikus zoomról szó sincsen, ami egy frissen keltezett 3rd Person műtől nem túl elegáns. Raziel Soul Reaverben ábrázolt alakja ezúttal némileg — ha lehet ilyet mondani esetében — kecsesebb, dinamikusabb. Mint látni fogjuk, bizonyos szituációban túlzottan is az. Jó lesz már első nekifu-

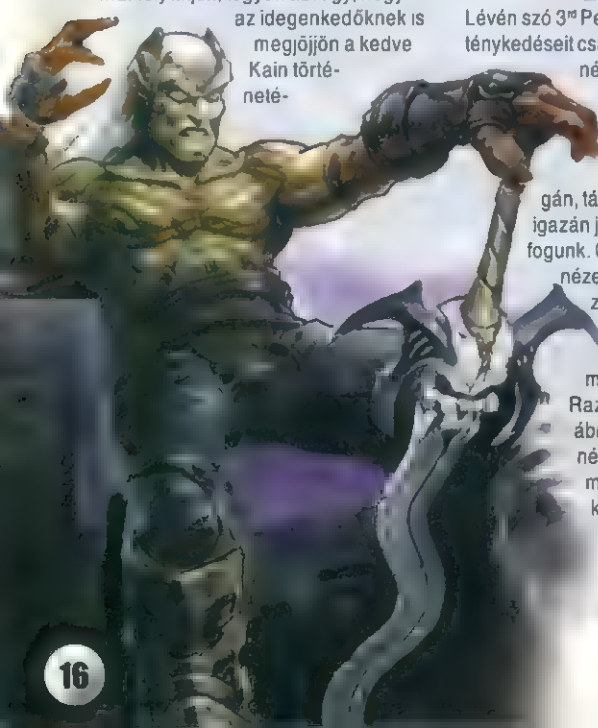


▲ Jók a fogaid, Lac!

tásra is tenni egy-két próbakört a kezdő teremben — valószínűleg nem is véletlenül nyitnak az alkotók ezzel — mert a darab során legtöbb gondunk hősünk navigálásával adódik majd. Raziel igen rakoncátlan egy vámpírfajzat: kezdjük azzal, nem ismeretes előtte sem az oldalazás, sem a hátramenet fogalma. Alapfelszerelés szerint, ő törtet, ugrik, üt, céloz, küszik, valamint lelket nyel. A hátramenet mellőzése mondjuk elég érdekes egy ötlet — mondhatnánk azt is, sz*r ötlet — erre majd akkor jövünk rá csak igazán, mikor egyik szikláról kéne átugrani egy másikra, ám nincs elég hely a nekifutásra. Úgyhogy fordulhatsz meg, battyoghatsz vissza, majd fordulhatsz ismét, s végre nekifuthatsz. A darab maga, koncepció s irányvonalak szintjén megszólalásig hasonlatos a Soul Reaver sajátosságaihoz. A tulajdonképpeni játékmenet így abszolút lineáris alapú, legtöbb esetben egyszerűbb fejtörőkkel s temérdek fighttal fűszerezett másképből áll. Ez még nem hangzik túlzottan izgalmas-



nak, ámde: a Soul Reaver 2 áldásos módon mesteri történetkövetéssel s atomszférával jelentkezik, így a szisztéma viszonylagos egyszerűsége mind tartalmiság, mind látvány tekintetében a korkövetelmények csúcsát hozza. Beszélünk most ugyebár sztoriról, grafikáról, zenéről. A Soul Reaver 2-ben nem ritkák, sőt a játékmenet szerves részét alkotják a kilenc-tízperces dialógusok — a bevezető is egy ilyen párbeszéd fordítása szeretne lenni — így aki sötét, gótikus, horror ízű mesére vágyik, garantáltan megtalálja a számitását. A nyomvonal komolyságára jellemző, hogy a játékmenüből megkívánható Dark Chronicle ponton keresztül hozzáférhetünk az általunk már teljesített fejezetek novellisztikus összefésítéséhez is. Nem is rossz ám: az



Egy napon utonállóknak támadnak egy fiatal nemesre, ki hősiess helytállása ellenére sem képes boldogulni az elsőpró túlerővel — végeznek vele. Az ifjú, egy általa ismeretlen varázslóddal elhatározásából új létre ébred. Új léte, melynek tükrében válaszokat, vért s bosszút kíván. Bosszút gyilkosok felett, s válaszokat a varázslótól, miért tette őt élőhalottá. Új képességei birtokában az ifjú vámpír rövid időn belül végez gyilkosaival, ám a fejében ezúttal eluralkító zakatoló hang szerint, a zsivanyok csupán eszközök voltak — s nem az okok. A válaszokat s az ifjú későbbi kalandjainak kimenetelét bárki megismerheti az immár trilógiává cseperedett Kain mondakör első epizódján keresztül.



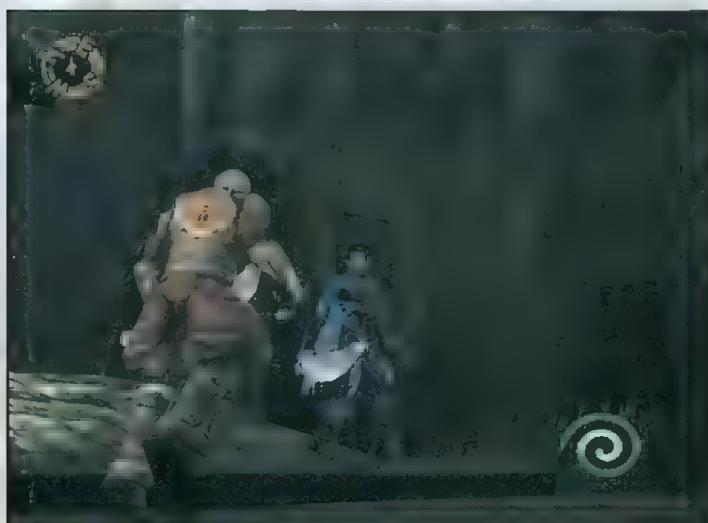
Kain, az Ósáta még a háború előtt ereszkedik le, magához szólítva a túcatnyi lelket, kiket haduralhá tesz meg. Közöttük van az ifjú nemes Raziel is, kit elsőként foszt meg életétől, a ajándékozza neki a vámpírlét vélt magasztosságát: Raziel ancesztora hű alattvalójaként szolgál a háborúban, míg egy napon nem várt kegyben részesítik az Istenek: újabb erőteljesebb formát nyer — szárnyai nőnek. Az Ósáta ennek láttán rettenetes haragra gerjed, a megcsontoltja alattvalóját. Hosszas kínok a Holtak Tavába vetik szárnyaszegett testét, melyet a maró sav évek múltán szinte a felismerhetetlenségig törzti. Az Ósáta egy napon úgy dönt: esélyt ad Kain egykori szolgájának a bosszúra, a felelőskedés — Raziel századokon át lehúnyt az emel feljzának. Húúúúúúúú

elhangzott dialógusok természetesen alappól itt figyelnek, ám a feljegyzések az érdemi játék során el nem hangzó, narrátori adalékokkal egészülnek ki. A darab tehát kiemelt hangsúlyt fektet a történet kibontakoztatására, míg a bejáráható helyszíneket csödlátás-alapú linearítás jellemzi. Ha úgy tetszik, tulajdonképpen ténykedésünk nem áll másból, mint a Soul Reaver 2 mese-könyv újabb s újabb oldalaihoz próbálunk hozzáférni a checkpointokként felfogható save shrine-okon keresztül. Ja, mert nem hülyék ám az alkotók: pontosan tudják, hogy a pályák lineárisak. Mint ahogy tudják azt is: monszterek nélkül még rövidke is lennének a történet állomásai közé eső

szakaszok. Így menteni csak az imént említett save shrine-okon keresztül tudunk, míg a rémségek szüntelenül újratermelődnek. Köszöneti juttatás: egy már létező mentett állást felülírnod esélyed sincs, sőt a már szükségtelen, valamint aktuális save game file-okat is a létező legnagyobb titokban tartja a program. A darab főkönyvtárában nyomuk sincs, pedig még olyan spelleket is bedobtam, mint: show hidden files, meg minden (Kedves GyZ figyelmét valószínűleg elkerülte, hogy a mentési fájlokat a program a Dokumentumok/Soul Reaver 2 mappába pakolja... VargaB.).

Síkok Között

Raziel nem ezen világ szülötte. Ami azt illeti, nem is érzi magát különösebben jól az anyagi síkon — ha nem kárhoznának őt teendői a matéria látogatására, örömmel létezne a szellemi síkon, amolyan állandó jelleggel. Nézzük mindezt



▲ - Én nem tenném, Zotya!

részlete-
sebben: mint
azt tudjuk, vámpí-
rok és vámpírfajzatok
nem állhatják a napfény
közelségét — Razielnek, lévén egé-
szen különleges
vámpírfajzat, csupán folya-
matos életerő-
amortizációval kell
szá-molni az
anyagi síkon
történő közle-
kedés során. Az apadás
mértéke sejtethetően szo-
ros párhuzamot mutat a környezet
kondícióival — Így irányított napfény
hatására hősünk igen hamar gyen-
gélkedni kezd, míg egy kazamata
mélyén azért el-el piknikezget, ha

ám a szellemi síkról törni elő az
anyagi világba, csak az erre használa-
tos baconokon át lehetséges. Ezeket
kéekesszínű, pulzáló energiakarikák

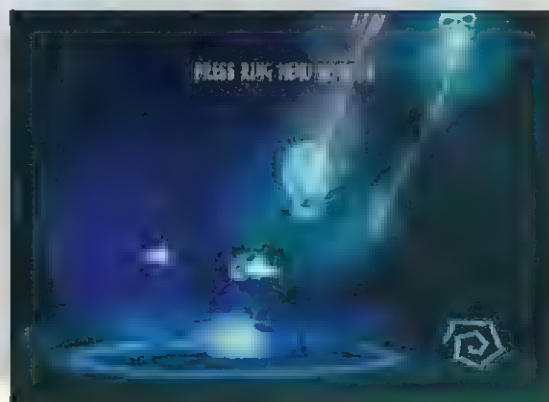


▲ - ... biztos vagy benne?!

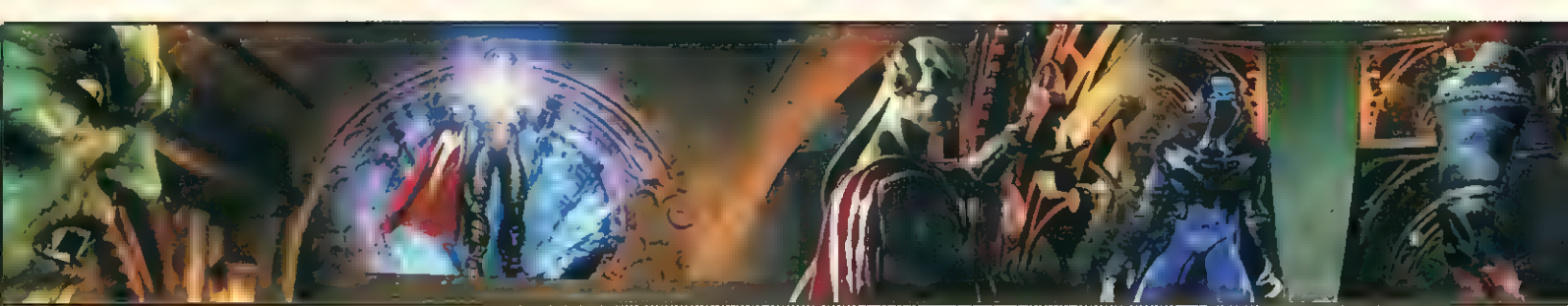
- hát...hát...

növekszik hősünk potenciálja. Mindez nem jelenti, hogy a szellemi sík minden esetben biztos menedéket nyújt — előfordulhat, hogy adott helyszínen még nagyobb ellenállásba ütközünk ártó szellemiények képeben, mint az anyagi síkon. Hogy mi történik, ha innen is, onnan is kiüzetünk? Hát az, kérem: már egy vámpírfajzatnak is gáz. A síkok közötti közlekedésre egyébiránt kivétel nélkül, minden helyszínen lehetőségünk van. Egyetlen megkötés: anyagi síkról szellemi síkra lépni bárhol, bármikor tudunk —

jelzik — eltévesztésük viszonylag nehéz. Fontos tudni, hogy a szellemi síkon anyagnak helye: nincs. Így az aktuálisan nálunk tartott eszközöket — kard, teszem fel — a szellemi síkra való belépésünket megelőzően Raziel kényszerűen hátrahagyja. Ám lévén a test, még Raziel anyagi teste is anyagból van, a szellemi síkon nem kötik őt érdemi fizikai korlátok. Azaz, lezárt rácsokon hatolni át példának okáért, nem jelenthet különösebb akadályt. Mint látni fogjuk, a két sík még „pofára” sem teljesen azonos, esetenként



előfordul majd, hogy lépcsősor vezet felfelé a szellemi síkon ott, ahol az anyagi világban kérelhetetlen fal állja útunkat. Ugyanígy: a szellemi sík ólén hiába is próbálnánk megmászni a falakat anyagla-
lan testünkkel, ám mindennek



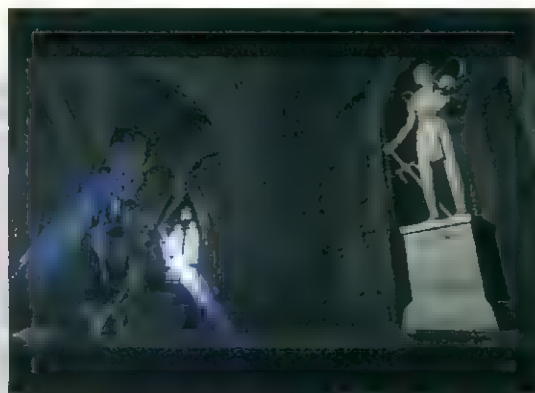
▲ ...hey! I'm selling these fine leather jackets...

az anyagi síkon semmi akadálya. A módszer, mint látható: abszolút elegáns, sőt mi több: fantáziadús. S noha egy az egyben benne volt már a Soul Reaver első epizódjában is, attól még továbbra is izgalmas megoldás.

A Fight

Ebben az egyben egyetlen pillanatra sem fogunk hiányt szenvedni — lép-ten-nyomon jönnek ránk az opponensek. A kérdést így részletesen tárgyaljuk, lévén a játékmenet domináns módon épít az összecsapá-

sokra. Túlzás nélkül állítható, hogy aki minden útjába tévedővel hajlandó birokra kelni, megsokszorozhatja a játékidőt. A magam részéről kezdetben még így nyomtam, lecsapkodtam mindent s mindenkit, majd mikor a tizen-akárhányadik hulla előállítását követően is fel-fel bukkant valaki, végre kikristályosodott: jéééé, ezek újratermelődnék! Bár ezt, mintha már említettük vón'. Tény s való: a Soul Reaver 2-ben rengeteget, hangsúlyozzuk: rengeteget lehet fightolni, de nem feltétlenül kell. Tízből hétszer



tiplít lehet venni, lévén a karakterek rendszerint egy adott terület fel-ügyeletét végzik, á lá Grouch. A kérdés adott: miért is ne vállalna szerepet örömmel minden útjába akadó fightból a deli vámpírvadász. Nos, az összecsapások megvalósítása finoman szólva is körülményes. A karakterek — beleértve Raziel komát is — összesen úgy öt figurát ismernek, így ezekből szemezgetvén próbálják elővezetni az aktuális szitu tükrében legígéretebbnek tűnő fogást. Mi táposabbak vagyunk, mert tudunk kombókat is csinálni — sajna azonban nincs szó Blade of Darkness, netán Oni féle komplexitásról: egy négyes sorozatnak már nagyon erősen illik örülni. A gondok még csak nem is ott kezdődnek, mit csinálnak egymás kárára az ellenfelek, hanem, hogy merre. Ilyet én még frankón nem láttam, időnként már csak szamovárszerű vállvonogatásra tellett tőlem. Az egyik katona nyiszál bele a világba jobbról, a másik hátul Razielnek s társának el-el kaszálgatja a környező nádasat, hűsűnk pedig parancsainkat követően, frankón véletlenszerű (!) irányba megindít egy ellentámadást. Ja, időnként aztán találkozunk, összecsendül két penge, avagy meglehetősen béna vérpatakok törnek fel megsebesített opponenseink testeiből. Ez az alapszitu. Van itt egy „autoface” üzemmód, mely már pusztán léte okán is neveltség tárgya lehet — ha ezt fight közben folyamatosan nyomjuk, úgy Raziel igyekszik az általa legveszedelmesebbnek, legközelebbinek vélelmezett lényre fókuszálni. Egyetlen haszna van a dolognak — autoface közben az egér hirtelen elrántásával elvetődhetünk a támadások elől. Mert különben, Raziel itt is csak forog, mint a mérgezett egér: egyszer ez van ugye közelebb, aztán az — igazán izgalmassá pedig akkor válik a móka, ha becsatlakozik egy amaz is. Nem merném állítani, hogy hosszas gyakorlás után ne lehetne esélyünk

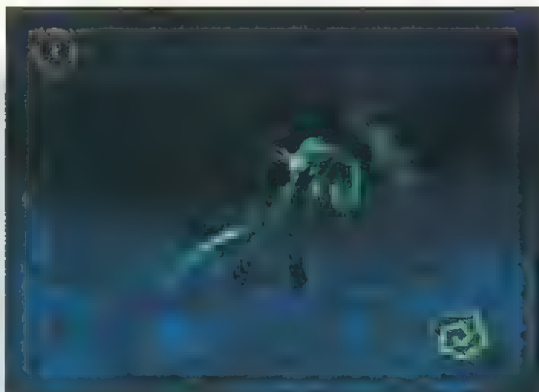
lehet a józanság keretein belül megtalálni. Kedvenceim a harci pitbullok, melyek

nyakára az élelmes gazdik bázikus méretű alabárdokat szerelnek. Charge-olnak nekünk a dögök, mi elugrálunk, aztán ugye az ember levágja, ez így nem sok felé vezet — de ha eltálni esély sincs, akkor mégis marad az ugra-bugra. S láss Csodát: a pitbullok életereje időlimittel bír, vagy mifene. Legalábbis, nekem sikerült mindegyiküket ártalmatlanná tennem azáltal, hogy pusztán elugráltam előlük hétszer — nyolcszor. Elég égd. Elhalálozott ellenfeleink lelke úgy fél percig kavarg az éterben, ekkor tessék a „d” billentyűre tapadni, elnyelendő a halott lény esszenciáját. Ez életertőt jelent. Így persze elmondható, hogy hosszabb anyagi tartózkodás után előbb-utóbb úgyis sort kerítünk némi fightra, biztosítandó HP utánpótlásunkat. Érdekes még szót ejteni a backstab lehetőségéről is — ennek kivitelezése ugyan nem túl egyszerű, ám siker esetén azonnali halál lehet az eredmény. Bonusz: nem is a mi halálunk. Raziel alapkiosztás szerint jó nagy hangzavart kelt hegedűtök

A Soul Reaver 2-t, beleértve az újabb epizódját is, a következők szerint lehet megközelíteni. Az egymással viaskodó Kain és Raziel meglepően kiegyenlítettnek tűnő küzdelmének közepén az Ősátya egy Chronoplastba veti magát. Időleges portálok ezek, melyeket csupán a leghatékonyabb varázstudók képesek megnyitni, s melyek lehetővé teszik az idősíkok közötti közlekedést is. Raziel természetesen Kain után veti magát a Chronoplaston, és számára egyértelműen idegen időben, egyértelműen ismeretlen helyen nyúlad ki. (Képletesen: porra.) Itt tűnik fel először Moebius alakja, legalábbis Blood Omen óta először — veteránoknak már ismerős lehet a rendre meglepő fordulatokkal szolgáló varázstudó. Legelső epizódjából Andrew Bennet Soul Reaver 2 producerja jellemzi Moebius-t: „Nem hagok személyiséggé válni. Kiszámíthatatlan egyúttal rendkívül karizmatikusnak számít figura. Ősi mágikus tanok művelője. Lények hatalmában áll manipulálni az idősíkokat is. A játékos voltaképpen öle értesül arról, miképpen a kényeztető őt Kain a sikok manipulálásra, hogy aztán Raziel — még az eredeti Soul Reaver során — tudatlansul is az Ősátya érdekei szolgálatába álljon. S noha a történet már a Twin Peaks-i jegyeket sugall, a későbbiek folyamán a szálak kiderülnek, az alternatív valóság mezején, tovább bonyolódva. Kezdetben — folytatja Mr. Bennet — Raziel van olyan naiv, s elhiszi a történelmi alapvetően törékenny, s kellő mágikus potenciálján könnyen megvalósítható. A történet sarkalatos pontjain azonban a közönség felébred rá, hogy egy kívánt valóság van készülőben — egy kívánt valóság, melyet látszólag nála erősebb, nála túlfangosabb erők formálnak kedvükre. Csakhamar ráeszmél ismeretlen Nosgoth korai történelméről, sőt akár saját emlékeiről éppen úgy hamisak lehetnek, akár az egy bizonyos alternatív valóságot jellemző történelmi kondíciók. Raziel története Nosgoth történelméhez — a játékos feladata így utat mutat a kétségek között vergődő vámpírfajzatnak, ki mindvégig olyan erői manipulálnak, melyek jobban értik s ismerik nála Nosgoth történelméről, mint ő maga. Ezek után érdemes lehet végigjátszani a dombot, hogy



méretű tappan-
csaival, ám ctr-
lal kombinálván
az előre irányt,
hajlandóságot
mutat némileg
visszavenni
magából. No,
ekkor hátulról
megközelítjük az
ellent, majd az
a-billentyű
folyamatos
nyomvatartása
mellett becú-
lozzuk



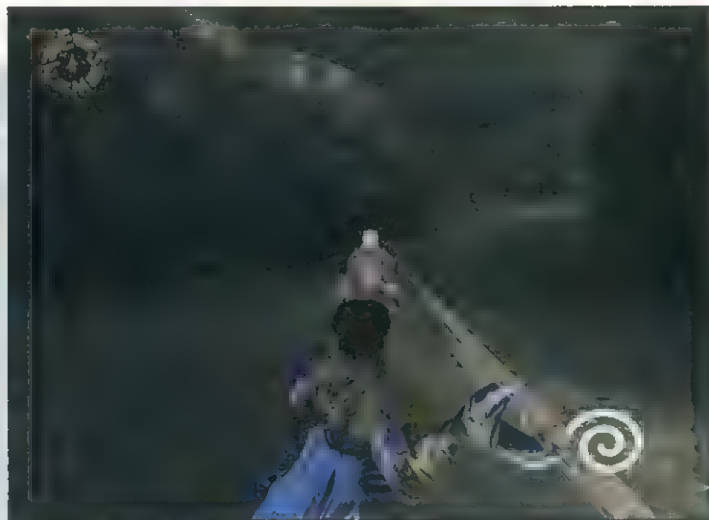
annak gerinc tájkát.
X hatására ekkor
Raziel
pályára is
állítja

golyó idézéséért HP pontjainkkal
fizetünk, valamint a dögök rend-
szerint hajlamosak kettéválni, ha
kasztoláson kapnak minket.

Soul Reaver

Az első fejezet végén, még Moebius
erődjében teszünk szert a rettenetes
Lélekölőre, mely rövid úton be is
épül Raziel lényiségébe — innentől
fogva a „d” billentyű gyors nyomoga-
tása révén izlés szerint megidézhet-
jük, avagy eltaszajthatjuk magunktól
az ereklyét. Ésszel ám: a Soul Reaver
minden egyes suhintás révén —
szabjuk akár a luftot is — egyre éhe-
sebb s éhesebb lesz, — ennek mérté-
kére az egészségünket övező mutató
figyelmeztet — míg, ha nagyon
eleresztjük őt, s nem talál marható
húst, akkor szépen minket fog felza-
bálni, még hozzá rohamos ütemben.
A Soul Reaver előnye: két suhin-
tásánál többet nem igazán szoktak
kibírni a haragját megidézlelő lények.
Hátránya: mint arra neve is utal,
előszertettel fogyaszt lelkeket —
így Soul Reaverrel a kézben a szo-
kásos, fightok utána lakmározásokról
le is mondhatunk. Célyszerű persze
kiemelten brutális csoportosulások-
nak tartogatni a Reaver haragját,
majd átticenni a szellemi síkra
némi tápért. Picusulaszám-szekció:
még a Blood Omenben, mikor Kain

bőrében leltem rá
a Soul Reaverre,
s először
suhintottam vele,
hú de nagyjő volt
— akik játszottak
vele, soha nem
feledhetik: min-
den egyes suhin-
tását számtalan
féle, velőtrázó
sikoly kísérté.
Most a Lélekölő
egyrészt átfordult
a Raziel alkarján
cirkuláló elekt-
romos kisülé-
sekbe, s noha a

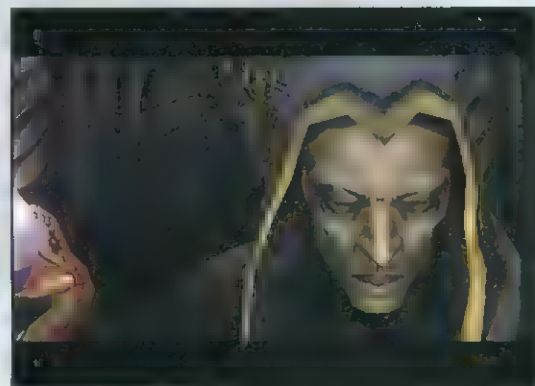


▲ Hőhhh...hőh...hőhhhőhőhő

hangeffekt telje-
sen rendben van
— a sikoly sokkal
jobbabb — khm
— volt.

Maradhat

Nem szöltünk
még érdemben a
darab grafikájáról:
a Soul Reaver
2 ezen területen
közel hibátlanra
vizsgáljuk, maxi-
mális textúrársz-
letesség s a szűrők bekapcsolása
után csupán a Max Payne féle
grafikus nívóhoz hasonlítható képi
megvalósítás az eredmény. Tovább
megyünk: amit a karakterek arcai
művelnek, s ahogy tisztán leolvasható
ajkaikról minden egyes elmondott
szó, az egyértelmű State of the Art.
Kitűnő szinkronhangok, valamint min-
den időközben legbetegesebb főcímmel-
nekem nagyon bejövös — garan-
tálják, hogy audio tekintetében sem
fogunk unatkozni. Úgyhogy ki ne
hagyjátok, emberek! A darab, hason-
lóan a Max Payne-hez, alibi megoldá-
sokkal jelentkezik karakter árnyékok
tekintetében, ám az összehatás még



így is páratlanul erőteljes. 2001 végén
jár neki a max. pontszám. Lineáris
játékmenete végett ugyanakkor a szé-
lesebb közönség számára csekély
mértékű újrakisztási eshetőséggel bir-
hat a mű — ám az sem kizárt, hogy
a benne megalkotott, valószínűtlen
komor s sötét fantasy világ egyeseket
valósággal magába szippant majd.
Legjelentősebb mértékben a darab
méltatlanul körülmenyes irányítása,
valamint Raziel rakoncátlansága ron-
that valamiképp egy egyébként
kitűnő gótikus dark fantasy sztori
alapvetően kitűnő színvonalán.

by GyZ



▲ -íííí...és nem fááááá?
- Á, csak ha nevetek.

Eidos / Crystal Dynamics
PIII 800 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

ÁLTALÁNOS
SZAVAZÁS
ZENE-HANG

✓ - mestéri
környezeti
- klamellenes
grafika

✗ - lohasztó irányítás

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

90

Etherlords

oroszok. éter. fantasy.

Hazafelé bandukoltam a szerkesztőségéből, zsebemben a Fishtank Interactive legújabb játékának lemezeivel. Elégé besűrűsödött előző hetem miatt valami megnyugvást próbáltam keresni, ezért a Duna partját választottam a zsúfolt és izzadságszagú metrók helyett. A hó itt-ott foltokban virított, a nagy folyón visszatükröződtek szemembe a lenyugvó nap utolsó sugarai. Próbáltam nem észrevenni a többi embert, próbáltam figyelmen kívül hagyni az út szélére söpört megfagyott madarakat. Így telt a napom.

On air

Nival Interactive: furcsán ismerősen cseng a név — orosz

fejlesztőcsapat munkája eme gyöngyszem.

Bemutattam tiszteltel: az

Éter Urait! A Nival emberei

elsőként a Rage of Mages

című kétrészes real-time opuszuk

révén szereztek ismertséget, majd

később, felismerve határtalan

lehetőségeiket, tovább mélyítették

tudásukat holmi Evil Islands-nek

elkeresztelt szerepjáték útján.

Utóbbi nem kevés sikereket mert

elérni, megjegyez-

ném: nem

véletlenül.

Engem

nagyon is

megfogott

mind grafi-

kájával, mind

pedig összetett-

ségével, meg úgy

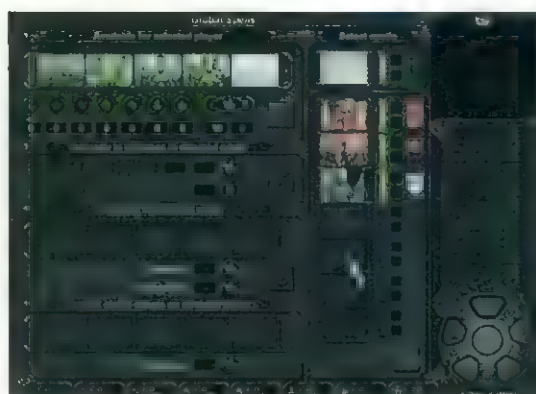
az egész egyben

jól nézett ki, kel-

lemesen telt a vele eltöl-

tott —

igaz,



csekély mennyiségű — időm. Aztán amikor meghallottam a hírt, miszerint készülget egy Etherlords nevű stratégiai stuff ugyanazon műhelyből; mondanom sem kell, alig bírtam ki a várakozást. Tehát senki ne érte félre a bevezetőt, igenis meghatódtam, hogy én tesztelhetem az anyagot, csak egyáltalán nem is számítottam váratlan megjelenésére. Na de lássuk azt a mackót, milyen tiszta a bundája, de még inkább: eléggé vehemens-e a természete?

Déja vu

Igen, amikor először megláttam a programot, szembeköszönt az érzés: valahol már találkoztam vele. Elgondolkodván a Heroes furakodott legelőbb tudatomba, a nem is kicsi hasonlóság miatt. Aztán járkáltam egy keveset benne, majd észrevettem azt, ami a szemem bőki ki: beleakadtam az ellenségbe. Döbbenet, csend, aztán újra ugyanaz a pillanat, csak más tárggyal. Egy kártyajáték köszönt vissza a képernyőmről, mégpedig a Magic: the Gathering, melyet volt szerencsém első dobozos játékomként köszönteni. Joggal vetődik fel a kérdés: mit keresnek itt színes-szagos, csillogó-villogó kártyalapok, amikből különböző leleményes cégek fertelmesen óriási hasznot remélnek; a gyakorlat szerint nem alaptalanul. Mindenre időben fény derül, azonban hirtelenjében szembeköszönt a harmadik „téged már láttalak valahol” feeling. Személyes kedvencem, a Final Fantasy harc közben mutatott képe az, amivel legjobban kifejezhetném a támadások, különböző idézések gyanánt mutatott vizuális parádét; más szóval igen-igen szépre sikeredett. Ha jól

összeszámolom, ez három játék elegyét

jelenti, amely jelen esetben egyáltalán nem fullad totális káoszba, sőt! Azt kell mondanom, hogy az egyes epizódok, a különböző képernyők nagyon is illenek egymáshoz, ezen munka eredménye egy teljes egész, nem pedig

különálló, kapcsolaton nélküli szeméthalom! Igazi élmény ezzel a játékkal foglalkozni.

Seregszemle

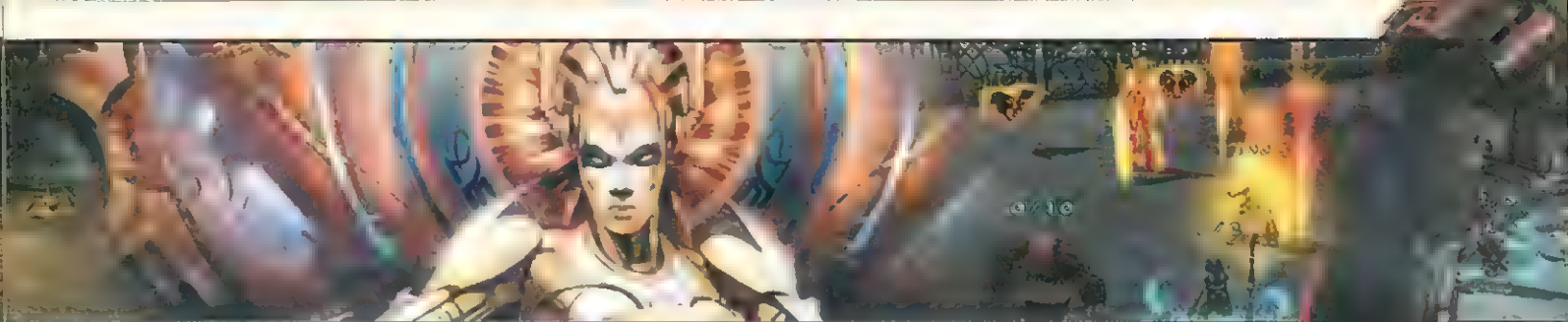
Kezdjünk neki az Etherlordsnak, első ténykedésünk mindjárt a megfelelő beállítások leellenőrzése legyen. A játék ugyanis megköveteli a nagy sebességű, és nem utolsósorban stabil alapokat, de előfordulhat, hogy egy extra-opciót bekapcsolva bizony nem boldogulunk. Miután ezzel megvolnánk, kezdjünk játszani. Több választási lehetőségünk van: szinte már természetesnek vehető opciók sorakoznak fel szemünk előtt. Nyomulhatunk egyedül — single-ben, vagy kampányt kezdve —, de adott a multiplayer lehetőség is, hálózati függőségünk kielégítésére, de akár

párbajozhatunk is, előre meghatározott varázslatokkal, idézésekkel. Előbbiben komoly feladatunk van: elfoglalni, és lealázni az egész terepet; kampány esetén pedig meghatározott cselekedeteket kell végrehajtanunk. Ezen tevékenységek kimerülnek az ide menj, oda menj, ezt foglald el, amazit semmisítsd meg, és ehhez hasonló dolgokban, persze szép, alaposan kidolgozott körítéssel, háttértörténettel. Az egész játék középpontjában a hatalmas Fehér Nagyúr felkutatása húzódik, úgyhogy Oscar-díjas cselekményre ne számítsatok. Azonban



azt hiszem, az Etherlordsnál nem is ez a lényeg, hanem a küzdelem maga. Úgyhogy belevágtam a single-player módba, méghozzá alaposan. Érdekes megvalósítású tutorial segítette utamat, mindig a legmegfelelőbb pillanatban — avagy, mikor történik valami érdekes és új dolog — felbukkanva, elmagyarázva az adott történet mibenlétét, az ajánlott cselekedeteket. Akit ez idegesít, természetesen kikapcsolhatja. Előttem kastélyom áll kevé-





A legújabb, Peter Norton féle antivirus programcsomag vírus által infektált állományt vél felfedezni az Etherlords installálását követően. Az állítólagos vírus neve: W32.Nimda.Enc. Az általa fertőzött állomány pedig: kernel.exe. Mint az a Symantec későbbi sajtóközleményéből kiderül, pozitív diagnosztika egyértelműen hibás, az Etherlords nem tartalmaz vírus! — Peter Norton csapata megköveteli a fejlesztőket a kiadói, együtt a www.symantec.com cím melletti megítélésére buzdítanak boldog-boldogtalant. Kiegészítés: javított vírus definíciókért

Iyen, dacol éggel és mélységgel, de közben marad ideje hősöket képezni számomra, akikkel kalandokkal terhes útra kelhetek. Meghatározhatjuk hősünk mibenlétét, varázslatait, aztán egy impozáns hajrá kiáltással nekilendülhetünk a nagy kalandnak. Tudni kell, hogy létezik hét fő erőforrás, melyeket ildomos felkutatnunk, uralmunk alá hajtunk, minél nagyobbra terebélyesedő hatalmunkat ápolandó. Ezeket az erőforrásokat használjuk el varázsaink előállítására (furcsán fogalmaztam meg, de persze spelleket és szörnyeket lophattunk legyőzött ellenfeleinktől — már akinél van —, találhatunk köruta-

zásaink során is). Az erőforrások kitermelése azonban automatikusan történik, hála az Éter Urainak, nem kell különféle utakkal, meg teherhordó egységekkel küszködnünk, koncentrálnunk a harcra, a taktikázásra.

Élményeim következnek, az első néhány harcom alapján. A grafikáról majd a későbbiekben is szólok, de egyszerűen csodálatos, amit a keleti fiúk összehoztak eme téren. Említem volt, hogy ez egy körökre osztott stratégia? Most említem. Harcaink is így folynak majd; kiválasztjuk, mit lépünk, idézünk, varázsolunk, majd befejezzük saját körünket, az ellenfélre a terep. Sajátos módon

folylak a küzdelem, varázslóink nem tudnak közvetlenül ártani egymásnak, a legtöbb spell erre nem alkalmas. Ezért különféle lényeket idéznek meg, azokat erősítik, istápolják, majd küldik támadni,

illetve hívják segítségül védekezni. A lények ugyanis már sebzik az ellenséges magtort, sőt, elégséges feltétel a szembenálló fél elpusztítása a csata megnyeréséhez; ellenfelünk által idézett szörnyecskek — kicsiny, harapós, tűzköpös virágoktól kezdve hatalmas és impresszív megjelenésű sárkányokig — kiirtása nem kötelező. Ám, mint ahogyan mi is, tud védekezni, segítséget kap megidézt lényeitől. Rendkívül sok kombinációs lehetőségünk van; az egyes varázslatok segíthetik lényeinket, feltornázzhatják életerejüket, vagy támadó-értéküket, míg mások az ellenfél támadásait akadályozzák meg, annak lényeit pusztítják, gyengítik. És a szörnyecskek faunája a lehető legváltozatosabb, van itt szinte minden, ami a készítők fejéből kipattanhatott. Az egész érdekességét a Nival csapatának hihetetlen ötletessége és radikális újításokra való hajlama adja csak igazán meg; minden egyes kreatúrán érezhető, látszik az orosz agytekervények tevékenysége. A harc is igazán különleges, alapjában különbözik a többi körökre osztott stratégiától. Nem kell lépkedni, egészen más rend szerint alakul egy összecsapás, mert a két fél nem tudja egymást közvetlenül támadni, és ez kétségtelenül megadja a csaták alaphangulatát, és meghatározza az alkalmazandó stratégiai lépéseket. Az egészet úgy kell elképzelni, mint egy három dimenziós Magic-partit, szinte teljesen azonos lépések szerint alakul hősies csatánk; az egyetlen — nem apró — különbség a varázslatok eltérése, valamint az egész megvalósítás. Területünkön található mana-forrásokból nyerünk energiát, amely harc közben nagyjából és egészében állandó, egyenes arányban áll hódítási vehemenciánk eredményeül talált forrásokkal. És amikor végre kipróbáljuk tudásunkat, az felejthetetlen. Csodaszép

dolgokat művelnek pártfogoltjaink, azt hiszem, ebben mindannyian meg egyezhetünk. Ugyan nem mindenben éri — érheti — el a FF-k által megjelölt csúcst, de nagyonis megközelíti, kétségtelen örömünkre.

Forrásokból hetet vonultat fel a játék, mégpedig a következőket: mandragóra-gyökér, fekete lótusz, vérrubin, mérgező smaragd, csillagzafir, füstgyémánt, megfagyott láng, és mana. Ezen forrásokból tudunk egyre újabb és magasabb szintű varázslatokat 'venni', melyek értelemszerűen nagyobb esélyt nyújtanak túlélésünk szempontjából. Új büvigéket pedig speciális helyen, laboratóriumokban vehetünk. Miután ezzel megvagyunk, bele kell kevernünk paklinkba, amit kedvünk szerint rendezgethetünk, alakíthatunk, fejlesztünk. Taktikai megfontolásainkat tehát bőven kiélhetjük, elég sok helyen. Harc közben ezek a lapok viszont véletlenszerűen húzódnak kezünk oltalmába, eszerint a szerencsének is jut szerep dicső, ám rögzös utunk során. Ezért játék a játék, egyébként unalmas fejlesztés lenne, ugye.

Külsín, te drága...

Essék szó a játék grafikájáról is, elvégre ebben — is — igazán kiemelkedő a program! A térkép,

melyen kalandozunk, kielégítő látványvilággal bír, szerintem már csak ez is elég lenne egy sikeres játékhoz. A tereptárgyak jól láthatóak, nagyok, mindent fel lehet ismerni már első (kírvó esetben máso-





dik) ránézésre. Hőseink pedig a lehető legegységesebb alakot vesznek fel, leginkább egy pókra hasonlító szerkezeten (élőlényn?) lovagolva. Amikor pedig harcra kerül a sor... Az valami leírhatatlan, ám mégis megpróbálom. Egy meghatározott, éppen aktuális terepen zajlanak a hadi események; mely terep belőlem osztatlan elismerést váltott ki, ha szabad ilyen durván alkalmaznom anyanyelvünket. Lombok árnyékából, csörgedező patak partján, szépséges zuhatag

előterében állunk, ketten, a küzdő felek. Operatőri szerepet akár mi magunk is vállalhatjuk, de nyugodtan

nek bizonyul minden esetben. Hőseink, illetve lényeink képe enyhén szögletes ugyan, de még mindig messze a nagyjáték felett mozog, igazi élményt nyújtanak a szárnyas angyalkák, vagy a természet gyermekei, egyszerűbben szólva: minden karakter jól látható, szép kidolgozású, a stílus is nagyon ütős. Nagyszerűen kivitelezett a játék ezen része, minden elismerésem a Nivalé. És ha már a stílusnál tartunk, tipikus az orosz csapat azon húzása, hogy nem pusztán a fantasy-klisék átlagszereplőit mutatja, jóval több annál, megfűszerezve egy kis hi-tech

ruha-, avagy test-darabbal. Cyber-fantasy, mondhatnám, ez a kedvenc műfajom. Azt hiszem, ez a grafika minden téren unikumnak számít, csak drukkolhatunk, hogy minél több hasonlóan igényes játék kerüljön a boltok polcaira!

Kezelés, ikonográfia

Vándorlásunk hőseinkkel itt is körökre osztva történnek, mely körökben végezhetjük el cselekedeteinket. Léphetünk hőseinkkel,

rábízhatjuk a gépre is: nagy hatásokkal dolgozik, minden fontos eseményt testközelből mutat, minden egyes lépésünket — akár játékos, akár ellenfél — figyeli, ráadás-képp a madár-távlati rálátás is tökéletes-



felfedezhetünk, gyarapodhatunk, új varázslatokat vehetünk, rendezgethetjük lényeinket, ahogy azt már megszokhattuk. Jobboldalt találhatjuk a fő vezérlőegységet, fent térképpel, középpüti listával, alul ikonokkal. Legfontosabb ugye a 'kör vége' ikon, központi jelleggel pont a kör közepontjában található, körülötte legyekednek a többiek: hősöket, várakat listázó ikon, diplomácia ikon — ezt nem túlságosan gyakran használtam: lehet térképcserét felajánlani, meg hasonlók; egyszerűen nem láttam értelmét eddig —, a főmenüt előhozó ikon, és a globális varázslatok, melyekkel különféle gusztyus dolgot készíthetünk — példának okáért akár hősöket is... Végül, a képernyő alján a jelenleg aktív, birtokunkon lévő források produktív tevékenységének eredményeit tekinthetjük meg. Nagyon jó és ötletes dolognak tartom a jobb gomb használatát; segítségével hasznos információkat tudhatunk meg az egyes épületekről, hősökről, varázslatokról — egyszerűen mindenről —, én is alkalmaztam eleinte, nagy serényen.

Jelekre vizsgázott

Kétségtelen tényként kezelendő, hogy a kelet-európai szoftverfejlesztés terén egyre több és nagyobb tehetség tűnik fel, s ezek bizonyítottan képesek megállni a helyüket a nagyobb múltú, ám mos-

tanság eléggé gyér, ötletláhiány felhozatallal rendelkező nyugati cégek között. Reméljük, hatással tudnak — tudunk! — lenni az egész játékiparra, mert bizony elkél ott a vérfrissítés. A Nival Interactive az egyik fényes bizonyítéka

fenti állításaimnak; az Etherlords képviselésében is kitűnő termékkel hozakodtak elő. Eme egyedi hangulat, reméljük nem utoljára látogatott el hozzánk, egészen bizonyos, hogy láthatunk még tőlük szép sikereket. Zenékről, hangokról nem szóltam még, de semmi kiemelkedőt nem találtam, mindazonáltal ebben a tekintetben is hozza a hasonlóságot a játékok minőségét. Nos, mindezek után, azt gondolom, el is várjuk! Az Etherlords több, mint egyszerű stratégia, több, mint jó játék. Ez az a stuff, amit minden játék-megszállottnak ki kell próbálnia, még akkor is, ha egyébként nem az esete a körökre osztott stratégiák világa.

Epilóg

Sétálok az utcán; a hó utolsó nyomai is lassan nyirkos tócsává alakulnak immár. És látok mindent, minden szembejövő embert és állatot, és érzem a zsigereimben, igen érzem, hogy milyen mágiát, milyen szörnyeket fogok ellenük alkalmazni, amikor megtámadnak. És azt is érzem, hogy ideig-óráig talán túléltem, később egyre több és több megpróbáltatás ér, majd egyszer, a távoli jövőben... De küzdök. Harcolok, amíg tudok, és amíg kell. Felkutatom a Fehér Nagyúr rejtékhelyét, meghódítom és megmentem a világot! Hős vagyok. Talán hős.

dracoo, a véreskezű

Fightank Interactive/ Nival Interactive
PIII 550 (II 300), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

www.etherlords.com

LÁTVÁNY
HÁTSZÁRTÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENE-HANG

10
8
7

✓ -tökéletes elegy
-személyes
nyírközvetítő grafika

✗ -nem akadémikus
-kodnak

92

KARÁCSONYI NYEREMÉNYESŐ!

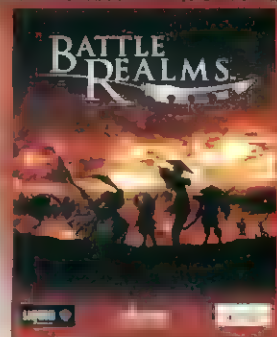
Ha szeretnél nyerni egy

Battle Realms PC-CDROM-ot vagy retortavilást és előpárkát

nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Hány kártya tartozik a játékhoz, és mekkora értékű?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 4-ig!



Ha szeretnél nyerni egy

Harry Potter noteszt és tollat

nyerni, nincs más feladatod, mint válaszolni az alábbi kérdésre:

Hány kötetet jelent meg eddig Harry Potter kalandjainak?

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 4-ig!



**Ha válaszolod a havi kedvenc játékunk kapcsolatos kérdésünkre,
az alábbi ajándékot nyerheted meg:**

1 db Soul Reaver 2 PC-CD ROM

10 db Soul Reaver 2 poszter

3 db Soul Reaver 1 PC-CD ROM

„Milyen az a Soul Reaver?”

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 04-ig!



A nyereményekért köszönet az
AUTOMEX MULTIMEDIA KFT.-nek
(www.automex.hu) és a
COMGAME 576 KFT.-nek (www.evm.hu)

A Fishtank Interactive jóvoltából ezúttal igazi Aquanox relikviákkal gyarapíthatod gyűjteményedet!

Válaszolj az alábbi kérdésre, hogy megnyerhesd a felsorolt ajándékok egyikét!

**egy db Aquanox PC-CD ROM
három db Aquanox fürdőlepedő
hat db Aquanox póló
három darab Aquanox karóra
négy darab Aquanox vizipisztoly**

„Milyen nemzetiségű a program fejlesztője?”

A helyes megfejtést nyílt levelezőlapon küldd el a szerkesztőség címére 2002. január 04-ig!

a nyereményekért köszönet a Fishtank Interactive-nek (www.fishtankgames.de)



Frank Herbert's DUNE

Muad-dib lenyomja Action Mant!

A Dűne eposzhoz hozzányúlni nehéz dolog. Magának az írónak, Frank Herbertnek sem sikerült mindig teljesítenie a saját maga által felállított mércéket. Gondolok itt a Dűne Messiása kötet egészére, vagy az egyes folytatások bizonyos szakaszaira.

Összességében mégis elmondható, hogy a regényekből megismert Dűne univerzum a sci-fi műfaj határát feszegeti, túlmutat önmagán. A filozófia, a társadalomtudományok, és a valóság riasztóan komoly, elgondolkodtató magasságai kalauzolja az olvasót, nem mellékesen pedig felejthetetlenül szórakoztató történetekkel is megörvendeztet.

Különösen nehéz a művekből sugárzó komplexitást átmenetlni a film, vagy esetünkben a számítógépes játékok nyelvére, anélkül, hogy az elveszítené minden mástól különböző hangulatát. Az első filmes próbálkozással David Lynch rukkolt elő még a nyolcvanas évek elején, a legutóbbi pedig tavaly készült el, ami egy háromrészes, egyenként másfél órás tévéfilm-adaptációvá sikeredett. Az előbbi még próbálkozott a fentebb említett mögöttes tartalmak érzékeltetésével, nagyrészt sikertelenül. Ami mégis emlékeztetése tette a mozit, az a szereplőgárda, a díszletek, a kosztümök, és a kiváló soundtrack (most is az szól, mialatt ezt körmölöm). A tévéséria már meg sem próbálkozott a Dűne regények szellemiségét adaptálni, a rajongók számára kegyelsértés, az átlag néző számára

egyszerűen csak bárgyú sci-fi

lett, mi vállvetve küzd a kereskedelmi tévécsatornák hasonló stílusú, és minőségű alkotásaival a délután három órás műsorra kerüléssel

A játékok terén vitathatatlanul jobban állunk: az első Dűne gamék kategóriateremtőként élnek emlékeztünkben, hiszen a Dűne, mint kalandjáték, a Dűne 2 pedig mint úttörő RTS töltődött az akkori gépek memóriába. Az RTS remake-je (Dűne 2000) kétezerben készült el — sajnos akkora fiaskónak bizonyult, hogy azóta is csak így emlegetik: tudod, olyan színvonalú, mint a mostanában megjelenő Lucasarts játékok. A Westwoodnak sikerült viszonylag gyorsan kiköszöbőznie a tekintéjén esett csorbát az Emperor: Battle for Dűne-nél — ez a játék mind grafikai, mind játszhatóság tekintetében emlékeztet marad. Az már megint más kérdés, hogy mennyire elszakadt az eredeti történetétől. De az is, hogy én mennyire szakadtam el cikkünk témájától, a legújabb Dűne játéktól; azért, hogy megdöbögtesse a rajongók szívét, magával a mester nevével fut, kifejezve ragaszkodását az eredeti műhöz.

Lenyomia mééég Póókembert is!

Ahhoz képest, hogy az előzetes hírek szerint ez a game az első, a kalandjáték

újrafeldolgozásának indult, igencsak profilt váltott a végére. Én kökemény akciójátéknak nevezném, kalandelemekkel



▲ A fél fogadra sem vagyok elég



▲ Kukucs...

megfűszerezve, de kezdjük az elején.

A játék fejlesztését az újonnan (de gyakori szakkemberekből) alakult Widescreen Games vállalta el. A csapat oszlopos tagja, Olivier Masclef a felelős, aki a két évvel ezelőtti Outcasttal nem kevés érdemet szerzett, a designért pedig egy olyan megszállott rajongó felel (Dominique Peyronnet), aki már legalább hétszer olvasta a regényciklust, és ha álmából keltik is fel, képes könnyedén citálni az emlékeztetés „feleleműző ltániát” ☺ A kész művet látván kiderült, hogy nem csak olvasni, de látványt tervezni is tud, de még hogy!

A játékot egy időben fejlesztették PC és konzol, pontosabban Playstation 2 platformra. Lelkiszemeimmel már látom is, ahogy sok olvasónak lefelé görbül a szája, de aggodalomra semmi ok. A játékmotort természetesen lehet nyíró tippeket tenni, igen, akció orientált, a kezelés pedig némileg PC idegen, elő is fordul némi ujjtorna, mégis viszonylag lényeges elem maradt az egér. Összességében tehát nem okoz gondot az irányítás. De mégis mire hasonlít a játék? Ha példákkal hozakodunk elő, nekem elsőként két név ugrik be: Metal Gear Solid, és Oni. Tehát egy teljesen 3D-s, külsőnézetes játék a Frank Herbert's Dűne, ami nem csak másolja a példaként említetteket, de simán megállja a helyét mellettük.



▲ Jé, ez tényleg én vagyok

Nomokbuckán buckázván

A telepítés unalmas másodperceit kihasználva érdeklődve olvastam, hogy nem esik messze az alma a fájától. Jaj, nem ezt írták ki nekem a képernyőre, hanem hogy minden jog a három részes tévésorozatot produkáló stúdióé, még a játék neve is. Legyen. Mi igazunk rá inkább az intróra, ami meghökkenítően bugosra sikeredett. Szépnek szép, nem számítva a rajzokat, de a hangok ide-oda csúszkálnak. Éppen itt következett el olyan kolosszális hibákat, hogy félbe maradt egy mondat az aktuális animáció végeztével, vagy éppen egybecsúszott két szöveg, felrúgva ezzel érthetőség alapvető kritériumait. Szerencsére ilyen hibákat a későbbiekben nem tapasztaltam.

Az animok és képek stílusát elnézvegetve érthetővé vált számomra az installálás során észrevételezett jogi helyzet, ugyanis a játék képi világa a sorozatból táplálkozik. Nekem személy szerint a Lynch-film vizualitása maradt meg, szinte ösképpként ivód-



FRANK HERBERT'S
DUNE

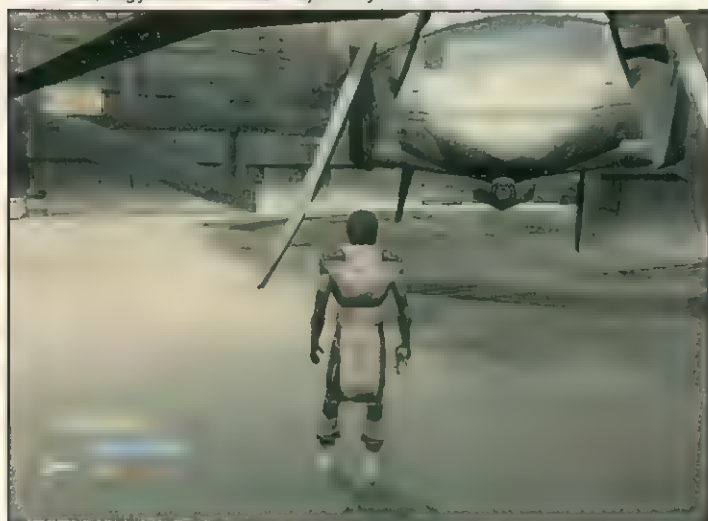


tak belém az ott látható arcok, Paul mindig is Kyle MacLachlan marad, Chani Sean Young és Feyd-Rautha nem lehet senki más, mint Sting. A sorozatba sikerült kifejezéstelen arcú szereplőket összeválogatni, hála égnek mégsem rájuk hasonlítanak a játékban előforduló karakterek: legtöbbször enyhén „manganoid” beütést kapott, ami első ránézésre furcsán hat ebben a környezetben, de meg lehet szokni.

A puritán egyszerűségű (de nem csúnya), és könnyen kezelhető főmenüben azonnal görögjünk a beállításokhoz, és kapcsoljuk be a kamerakövetést, ha látni akarjuk, merre megyünk. Szintén itt lehet belőni a felrátózást, ami nem feltétlenül szükséges, mert kluccsanásaink során minden részletezésről aprólkos eligazítást kapunk, amit bármikor elolvashatunk. Ha mégis „on”-ra állítjuk ezt az opciót, akkor tesztelhetjük nyelvtudásunkat, ugyanis számos (de nem lényeges) esetben mást mondanak, mint amit olvashatunk a képernyőn...



▲ Lehet, hogy nem tökéletes a rejtkehelyem



▲ Ezzel repülni is fogunk

A következő állomás a főmenüben az Atreides-ház gyakorlóterme legyen. Kevesebb, mint három perc, amíg végigszaladunk a kiképzésen, könnyen és látványosan elsajátíthatjuk az irányítás fortélyait, megismerkedhetünk Paul trükkjeivel, miket számos esetben fogunk használni a későbbiekben. Például a jól kitalált falhoz lapulásról beszélünk. Ez egy lopakodó „üzemmód”, amit többféle módon használhatunk: akár fedezék-ként használva a falat kifordulhatunk a folyosókra (de végig odatapadva maradunk), és az egér, meg az automatikus célzás segítségével rövid sorozatokat adhatunk le az ott tényező ellenekre. Akciókat bármikor félbeszakítva újra védett pozícióba fordulhatunk, de akár át is buckázhatunk észrevétlenül két oszlop között. Mindezt azért részletezem, mert a játékban egy rossz szó sem érheti a mozgásokat, a karakterek animációja csillagos ötös. Kétség kívül a játék leglátványosabb akciói a krizkessel véghezvitt „semlegesítések”, a meglepett ellenfelek kivégzése. Ha sikerül a közelükbe jutnunk,

elég egy egérkattintás: az ellenfél és Paul helyzetétől függően a legkülönbözőbb hatástalanítások zajlanak le (pl.: kés a torokba, vagy hasba rúgás és penge a tarkóba), hogy azt a Bázis című kiképzőműsor őrmesterei, vagy a másodosztályú

akciófilmek sztárjai is irigykedve bámulnák.

A tárgyak használata legtöbbször automatikus, sőt a fontosabb helyeken még be is villannak a képernyő szélén a használandó gombok ikonjai. Az ESC billentyű hatására a teljesen egyértelmű inventoryba lépünk, a la Tomb Raider.

Fájt? Fight!

Csak nagyvonalakban követi a regényt. Egészen pontosan ott kezdünk, ahol az első kötet véget ér ☺ Lady Jessicával a sivatagban a lezuhant ornitopter mellett, keresvén az ismeretlen fremeneket... menekülvén roncs eltüntetése érdekében. Mint egy pörgős akció mozi, úgy indul a játék, durr bele a közepébe, a menekülők, és a dühöngő lélegzetjelenetek hatásvadász, de lenyűgöző! Ha sikerült bemenekülnünk a sziecsbe, hipp-hopp eltelik három év, befogadtak. Hűgünk, Aila már ezernyi boszorka emlékével felruházva ejt minket zavarba, Stigar és a többiek gerillaháborújuk terveit szövegetik. Itt az idő, hogy mi is beszálljunk a mókába. Egyre másra kapjuk a küldetéseket, melyek elején be kell járnunk a menedéket begyűjteni az aktuális fegyverezéssel, és egyéb kiegészítőket, meg kibeszélni az aktuális pletykákat. Majd indulás a sivatagba, szabotálni egy Harvester munkáját, ellopni a Harkonnen-erődből titkos fájlokat, de lesz itten fegyverlovaglás, ornitopertes üldözés, meggyás, mindez magas, nagyon magas, és igényes színvonalon kivitelezve.

A mentés-töltés opciókat ne keressük, mindez automatikus, és csak a befejezett részfeladatok után történik.



úgyhogy óvatosan és megfontoltan játszunk, lesz itt sok újrakezdés, mire igazán belejövünk, de még egyszer mondom: szerintem érdemes!

Muad-dib! Muad-dib! Muad-dib!

A játék gépigénye nem a legalacsonyabb, de egy közepes gépen már nagyon szépen, akár nagyfelbontásban is gyönyörködhetünk a látványban. Néhanapján beugrik egy-egy átlátszó textúra, vagy simán elnyeli a fejünket az ajtóféla, de az vesse az első követ a programozókra, aki nem látott még ilyet.

A játék zenéje is hangulatos, lehet, hogy a sorozatból van, lehet hogy újrakomponált, de változatos, és kellemesen illik a pályákhoz.

Be kell vallanom, hogy a jelenlegi óriási játékáradat engem is maga alá tepert, ebből kifolyólag még nem ástam bele magamat a játékba (azért jó pár küldetést végigveregettem), így ha minden igaz, még csak most jön a java, de így is olyan sok pozitívummal találkozottam, hogy szívből ajánlom mindenkinek. Számos nagy név, régen várt alkotás berobban a boltokba az év végéig, lesz miből válogatni, de ha valakinek Frank Herbert Dűnéjét hozza a Jézuska, mosolyoghat, mert jól fog szórakozni.

Balage

Cryo Interactive / Widescreen Games
 PII 300 (P233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D
dune.cryogame.com

LÁTVÁNY
 JÁTSZHATÓSÁG
 SZAVATOSSÁG
 ZENE-HANG

✓ - egyszerűen szép
 - látványos vereskedések
 - pergő játékműve

✗ - nem lehet elnyomni az animokat
 - apróbb textúra- és hangproblémák

90

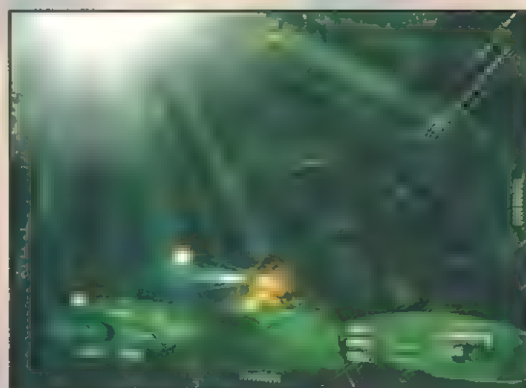
AQUANOX

Az Archimedian Dynasty birodalmának Homo Aquaticusai megint akcióban

Még anno a nagy időkben, valamikor 1996 táján. Kicsi hazánkban éppen kezd teret hódítani a PC, felvéve a versenyt a Sony PSX-ével. Akik benne voltak a számítógépezésben, és nem csak nézték, de játszották is a programokat, biztosan emlékeznek a sajátos hangulatú Archimedian Dynasty című játékra. Egy akkoriban vadonatúj, még teljesen ismeretlen cég neve fémlétezte a projektet. A kicsi német fejlesztőgárda (Massive Development) követte el az akkor talán legeredetibb program létrehozását. Arra sajnos nem emlékszem, ki is tesztelte, és az újságokban pontosan milyen minősítést is kapott. Az amerikai PC Gamer viszont saját visszaemlékezésében megemlítve igen sokat dicsérte a progit. Nem sokan voltak, akik akkor fel merték volna venni a versenyt a Chris Roberts féle Wing Commanderrel. Mégpedig úgy, hogy egy klónt készítenek az akkor a legjobbnak tartott játékról. Bizony, az AD egy Wing Commander féle program volt. A történelmi előzmények tekintetében körülbelül az AD folytatásának tekinthetjük az Aquanoxot.

Még kimondani sem egyszerű, de a távoli 27.-ik századba repít minket a program. Az emberiség igencsak rossz bőrben van, túl a harmadik világháborún. Minden elpusztult, a felszín teljesen elnéptelenedett, és évezredekre megfertőződött sugárzással, gyilkos kórokkal. Eleinte még léteztek túlélők, akik elálatiasodott nomád hor-dákba tömörülve járták a bolygót, viszont néhány évtized alatt ők is kipusztultak. A maradék túlélő esélytelennek látta a földfelszínen az életet, nem maradt tehát más, mint a mélység. Néhány évtizednyi idő alatt, a felszabadult hatalmas mennyiségű munkaerő és nyersanyag segítségével megszületett a Homo Sapiens megmaradt túlélőinek új birodalma, az AQUA. Irgalmatlan méretű tengeri városok születtek a semmiből, melyeket jó profitért a nagyobb társaságok speciális tengeraltjárói kötöttek össze. A rivális cégek a levegő és az élelem pótlására szolgáló proteinek és szénhidrátok gyártásába kezdtek. Eleinte minden tökéletesnek hatott, hiszen a városokat körülvevő titánium burkolatok alatt virágzott az élet. Aztán beütött az, amire senki sem számított. A föld felszínén az atomháború maradványai kezdtek szívós munkába. Óriási „mutáns” tornádók keletkeztek, melyek az óceánok mélyére is lehatoltak, és ott hatalmas örvényeket idéztek elő. Az örvények megrepesztették

a védőburkolatot, és milliányi ember pusztult el a szökőárok következtében. Eközben egy maroknyi szektás, akik a tengerek mélyén hajóztatva keresték a megváltást, elkezdtek legendákat mesélni az északi sark jégsapkái felett csillogó fényről. Vallást alapítottak, akik célja a felszínre való visszatérés lett, hogy kiderítsék a fény forrását. Mindez idő alatt az emberiség nagyobb részének tudósai sem ül a babérjain. Fáradtságos munkával és hosszú génsebészeti eljárással, kifejlesztették az új emberi fajt, aki képes a víz alatt élni, elviselni a túlnyomást, kibírni a hosszú sötétséget és hideget. Az új faj, a Homo Aquarius nevet kapta. Az életet még jobban kezdték megnehezíteni a külső hőzőngők — kalózok, csempészek, fejedelmek, bér és fejedelmek jelentek meg. Az AD főhőse, ezen a ponton lép színre. A transzhumán kísérletek negyedik generációs tagja, Emerald „Dead Eye” Flint speciális, félig ember, félig delfin génszerkezettel rendelkezik, mely nem csak testét, hanem gondolkodását is nagymértékben megváltoztatta. Hihetetlenül intelligens és hidegvérű, a gyors és kíméletlen döntések embere, amit emberfeletti létfenntartási ösztöne okoz. Megérkezünk tehát az Aquanox történetéhez, ami közvetlenül a z AD



▲ Nem egy BORG hajó az ott??

vége után kezdődik. 2066-ot írunk, ahol az emberiség az újabb apokalipszis felé vezető úton zötykölődik. A folyamat lassú, de már nagyon közel az idő, ahonnan lehetetlen lesz a visszalépés. Alig öt év telt el a gyilkos BIONTOK-kal történt össze-csapás óta. Ez az esemény robbantotta ki a válságot, ami miatt még most sem lehet béke. A víz alatti birodalom fővárosában (Neopolis) a saját kormány, és egy újfasiszta szervezet erői vívnak háborúkat. Eközben a szövetség megpróbálja visszaszorítani az idő közben egyesült orosz és japán „újcsászárság” hatalmi törekvéseit. A

Az Aquanox világát alapított 1993-ban rogam meg egy Heilmann Halimann nevű úr elméjében, aki csatlakozván az akkor már játékkifejlesztéssel foglalkozó Massive Developmenthez, bele is kezdett volna a tervai megvalósításába. Herr Halimann csatlakozásának idején a Massive Development ugyanis már gőzerővel dolgozott a 96-ban piacra dobott, s megjelenése után nem sokkal óriási sikert arató Archimedian Dynasty nevű játékon. A projekt megjelenése követően így a Massive közelebbről is áttanulmányozta Halimann ötletét, megállapította: tuti siker lehet az anyagból. Velekedésükre a legrangosabb konferenciákon sem céloztak rá, elég csupán az Aquanox E3-as szereplésével emlékeznünk. Most így tesszük: bemutatott tesztverziója révén az Aquanox 6000 fejlesztés közül kerül be a 10 legígéretesebb s legjobban várt projekt közé, míg a német, sőt mondhatjuk: a világsajtó is kiemelt figyelmet szentel az akkor még készülő műnek, mint a jelenkori játékkifejlesztés egy lehetséges mérföldkövének. Úgyhogy legalább megnéznél javallott az anyagot; hát ha,

Csendes Óceán déli részét tiltott zónának és halálos övezetnek nyilvánították, az ott garázdálkodó anarchisták és TORNADO ZONE terroristái miatt. A hatalmas monopóliumok, mint a legnagyobb oxigén szállítók és gyártók, ugyancsak háború szélén ingadoznak fekete üzleteik miatt. Mindennek tetejére pedig még megjelennek a magukat a káosz és zűrzavar isteneinek tituláló kalózok, a CRAWLER-ek. Az egésze már csak porcukorként hull egy elcsépelet katonai kísérlet, aminek következtében a fellépő tenger alatt földrengés felszakítja a talajt. Ez még nem is volna olyan nagy gond, hiszen a helyrepopofozott

védőburkolat kibírja a nyomást. Azonban a föld alól sosem látott, milliárd évek óta lent szunnyadó lények törnek fel, akik egyetlen szándéka a nyugalmat megzavaró emberi faj teljes kipusztítása. De mégis, a helyzet nem reménytelen. Pontosan az ilyen

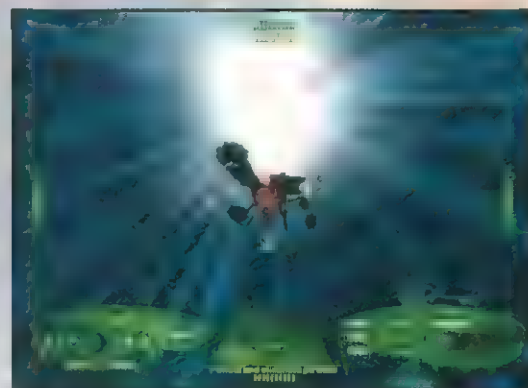
egyszerű akciójátékkal lesz dolgunk. Aztán kiderült, hogy mindez mégsem igaz. Az Aquanox is áldozatul esett a ma divatos Quake-es hangulatnak. Mindez a hihetetlenül kidolgozott grafikai motornak köszönhető. A Q3 esetében is megtalálható az FPS mérésére szolgáló parancssor, ugyanúgy mint az Aquanox esetében. Nem titok, hogy a programot

direkt a GeForce III-as kártyákra optimalizálták (erről később bővebben). Ha már a játékmódnokról tartunk, ismerkedjünk meg azokkal. Érdekes, de a történet végig-játzása még csak véletlenül sem az első helyre került. Inkább, három darab „szemtől-szemben” opcióból választhatunk. Mindegyikük eltérő nehézségű. Van egyszer egy FIGHT CLUB, ahol egymás után több ellenfél

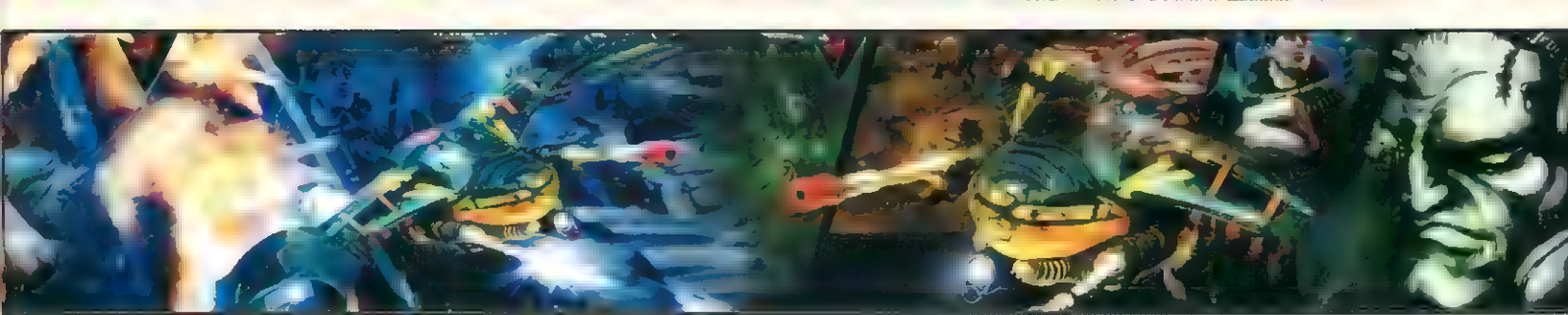
eseményekre kísérletezték ki az olyan embereket, mind „Dead Eye” Flint ☺.

Egy jó katonát nem kell fizetni

A játékmódok tekintetében volt egy fajta „árkad” érzés bennem. Először, még a bemutatók idején, azt hittem egy



▲ I see my angel



támad ránk. Ezek egyre erősödnek, közben pedig nem kapunk energia utántöltést. Eppen ezért ajánlatos a nem pótolható fegyvereket (torpedók) a nagyobb és keményebb halakra eltartogatni. A céltermészetesen az összes rosszfiú kipurcantása. Egy biztos, állatira nehéz. A



▲ Have a nice day

következő VERSUS módban, véletlenül kisorsolt ellenfelekkel küzdhetünk meg. Fegyvereket és hajótípusokat szabadon választhatunk, ezért elkél a szerencse. Mi van, ha



egy gyengébb géppel állunk ki a legkeményebb

BIONT bombázó ellen. Végül az utolsó részben, a totális apokalipszis várja a megszállott vadászokat. Egyedül egy hadsereg ellen, így is megfogalmazhatnánk az ASYLUM lényegét. Fegyvereink és energiarendszereink valamivel nagyobb töltöttséget kapnak, de az ellenfeleink száma elég elszomorító. Mindegyik mód tökéletesen alkalmas a gyakorlásra, és a program kipróbálására.

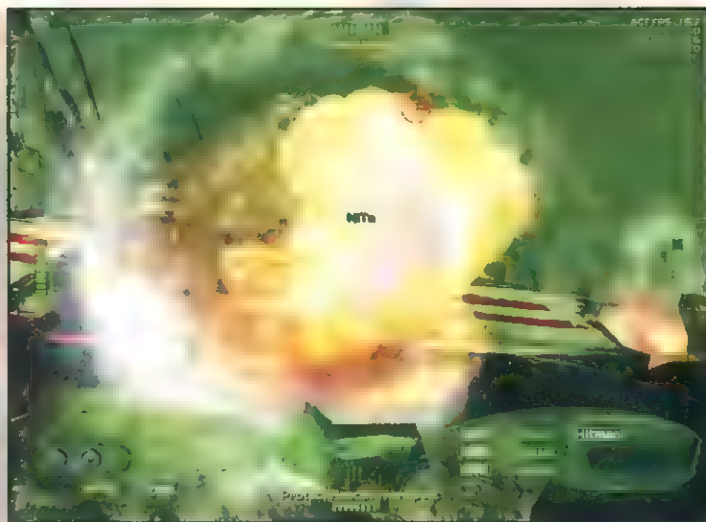
Különösen igaz a STORY módra, hogy a legsemmiből kinézetű aprócska hajók bizonyulnak a legveszélyesebbeknek. Körültekintően válasszuk ki a nehézségi fokozatot, és kezdjük el feldelfin emberünk kalandját. Hatalmas területet járhatunk be a programban. Ne felejtjük el, hogy egy új emberi birodalom lesz a játszótérünk, ahol mindenféle küldetéssel összefutunk majd. Képregényszerűen folyik a küldetések keresése, illetve felkínálása. Vég nélkül kerülnek elénk a furábbnál furább arcok. Narkó dealerek, oxigén csempészek, visszavonult kalózok, korrupt helytartók és

városatyák. Itt említeném meg, mit is jelent a nehézségi fok megfelelő kiválasztása. Bármelyiken is kezdünk, az árak mindenhol egyformák lesznek. A különbség mindössze annyi, hogy az akciók során velünk lesz némi segítség is (természetesen, csak a könnyebb fokozaton). A segítség a játékban is felbukkanó barátainkat, és egyéb, munkára felbéralt zsoldosok felbukkanását jelenti. Ők általában, háromszor jobb hajóval és erősebb fegyverrendszerrel nyomulnak.

Missziók terén csak dicsérni lehet a készítőket. Igazán sokszínű és érdekes történettel leplek meg minket, mint ahogy a bevezetőből már kiderülhetett mindez. Jó néhány percet kell beszélgetni egy-egy helyen, mire nagy nehezen kiderül, mit is kell tennünk valójában. A küldetéseinkben egyetlen nagy poén azért felfedezhető. A bűdös életbe sose közik, hogy az adott munkánkat hogyan fogják fizetni. Menj ide és lódd szét ezt, vagy azt.

Nem érdemes előre inni a medve bőrére. Volt olyan pálya, ahol fél óráig kergetődztem a kalózokkal, s miután visszatértem vidáman közölte a főmufti, hogy ezt a melót csak akkor fizeti ki, ha végre hajunk egy másik jóval veszélyesebbet. Kicsit kitikkadtam ezen a tényen. Egy másik picit idegesítő dolog: az árak. Tetves egy drágaság van Aqua birodalmában. Neopolisban pedig szó szerint aranyban mérik a torpedókat. Egy kis ócska hajó 182000 kredittől kezdődik. Ha egy húzósabbat szeretnénk megvásárolni, akkor 250000 pénzegységet kell leszurkolni. Megjegyzendő, a játék elejétől egészen a közepéig elegendő lesz az alap gépünk is. Csak jól kell manőverezni.

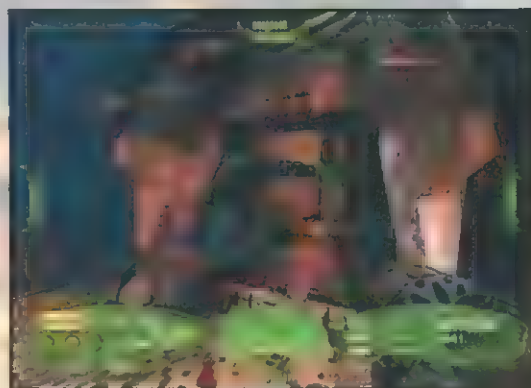
A hajó felszerelése, felfegyverzése pofon egyszerűen zajlik, semmi különlegesség nincs benne. Minden értelemszerűen ki van írva, és le van rajzolva, csak követni kell az útmutatókat.



▲ Bolling Metal

GEFORCE III
RÜLEZZ!!

Hát igen. Az Aquanox fejlesztői nem cicáztak. Késégtelen, megajándékoztak minket az év egyik legszebb játékával, és az ehhez tartozó leggyorsabb grafikai motorjával. Egyetlen szóval lehet jellemezni a látványt: bámulatos.



▲ Vajon átfér-e a lába között

Ilyen kidolgozott grafikával még sosem találkoztam. Annyira életszerű a víz alatti élet, hogy szó szerint levegő után kapkodtam. Még a planktonok is megvannak külön-külön rajzolva. Szuper fényeffektek, robbanások, és bámulatos tükröződések. Mindez teljes képernyős ANTI ALIASING támogatással. Igaz ez utóbbit, csak a GeForce III tulajdonosok élvezhetik ki igazán. A zene a másik gyengém. Emlékeztetek még a VipeOutra, és az abban hall-

ható szuper technó és house zenére (nem is beszélve a Prodigy-ról). Na ez most megismétlődni látszik. Az viszont kár, hogy a történeti rész elég rövid lett. Ha értékelni kellene, akkor a választ egészen egyszerű lenne. Az Aquanox a Forsaken, és a Sub Culture bámulatos keveréke. Ha erőműved van, és látni akarsz az év legjobb grafikáját, ezt a programot neked találták ki.

-Uriel-

www.aquanox.de

FishTank Interactive / Massive Development
PUI800 (PII633) 256 MB RAM (20 MB RAM) D3D!

LÁTVÁNY	10
LÁTSZATOSÁG	10
SZÁRTOSSÁG	10
ZENE-HANG	10

✓ a legszebb grafika, amit eddig ember látott

✓ szuper zene

✓ pörgős, hangulatos

✗ erőmű kell a normális futtatáshoz

✗ marha drágák a cuccok

✗ rövidke a játékcska

95

Comanche 4

Szimulátor hozzá nem értőknek

A legutóbbi rész óta sok víz lefolyt már a Dunán, négy év nagy idő. A játék kedvelői biztosan nagyon várták a folytatást, de valószínűleg minden helikopter-szimulátor rajongó örül a megjelenésének, hiszen ha jól emlékszem, vagy egy éve semmi jelentős nem jelent meg ebben a kategóriában. A hard core szimulátor hívók igényeit ez sem fogja kielégíteni — gondolhatnók. Ugyanis a Comanche sorozat sosem a realizmusáról volt híres, ennek köszönhetően sok arcade játékos is beugrott e helikopter pilótátlékjébe. Megéri-e negyedszer is nekivágni a rendrakásnak? Vegyük egy nagy levegőt, és vágjunk neki!

Az álom

A NovaLogic fejlesztőcsapata nem kezdőkből áll. Több háborús játék elkészítése okán itélletett lelkük örök kárhozatra, legújabb alkotásuk sem szűkölködik fegyverropegásban és gyilkokban. Az előzetese hírek és ígéretek alapján valami fenomenálisan

lenyűgözött várunk. Ezek a következők lennének:

A Comanche 4 kihasználja a legújabb videokártya-generáció adta lehetőségeket. Benne van minden csoda a DirectX 8 adta lehetőségekből, már ha a gépünkben forró-sodó vasunk is képes erre. Például a shaders, vagyis a vertex és pixel shaders, a multitexturing, és hardware T&L elnevezésű technológiákat, amelyek lényegével, ha nincs is mindenki teljesen tisztában, nem baj — elég annyit tudni, hogy ezek jelentik a lehető legprofibb látványt kétezer-egyben. Mindezek a játék realisztikus megvalósításán dolgoznak, csakúgy, mint a programba beépített Nvidia cég NV25-ös chipsetének felismerése és kihasználása, és a 32 bites színmélységre optimalizáltság.

A hanghatásokat Dolby Surroundban, vagy Dolby Pro Logicban hallgathatjuk, ha sikerült körülbástyáznunk magunkat legalább öt hangfalal.

A valóság

Max Payne, Myth 3, Return to Castle Wolfenstein. Nagy nevek ezek, kategóriájukban nemcsak a legjobbak között tarják számon őket, de mostanság ezek a progik igénylik a legkomolyabb erőforrásokat is. Még egy közös

tulajdonságuk van: szép nagy felbontásban, csupa részletességen szaladnak eme tesztter gépén, de mint a mérgezett egér.

A Comanche 4 nem tartozik a fentiek közé. Mély megrendüléssel konstatáltam, hogy a játék a részletes, automatikus grafikai tesztjének lefutása után (mely során mindent figyelembe vett: a majd fél giga RAM-ot, a húzott Celeront, a GTS videokártyát...) elindítja az intrót, de azzal nincs minden rendben. Nem veszett meg a világ, csak most hízik a swap file, vagy ilyesmi — gondoltam. Kicsit csúnyácska, néhol akad, de lépünk tovább. Főmenüben az opciók felé, ott pedig, ahogy mostanság már rááll a kezem, teszem fel a felbontást 1024*768-ra. A színmélységet is 32 bitre, a sokféle textúra is legyen nagy kidolgozottságú, nem akarok én árnyékok nélkül játszani pixel hegyek között. (Érted, szó szerint pixeles hegyek között?) Ezek után irány az első misszió, de akkor oly mértékű fájdalom hasított lelkembe, mint... hát, ezt csak a férfiember tudják elképzelni, amikor összecsukló térdekkel terülnek el, kinyögni sem bírják, mi fáj, csak legyeznek arra „lefelé”...

Kész horror, amit láttam, ásitás per képkocka, széthulló grafikai elemek, feketéből fehérbe villanó hátterek, statikus droidhang... ja, ezek a hangok lennének?! Szokásos síró-görccs, majd a beállítások minimumra vétele. Tulajdonképpen ekkor volt teljes mértékben kielégítő a Comanche 4 futása, később azért felraktam 800*600-as felbontásra, és egy-két textúra részletességét is sikerült normálón futtatni, ezen alapokon csak akkor vált a látvány egy-két eleme nullások és egyesek kusza szövevényévé pár másodpercre, ha három-négy ellenfélnél többel találkoztam egy időben. Hiszek a NovaLogicnak,

biztos, hogy a szimulátoruk frankón nézhet ki GeForce3-as kártyákon, másfél gigás processzorokon. De csak ott?! Arrrgggghh!

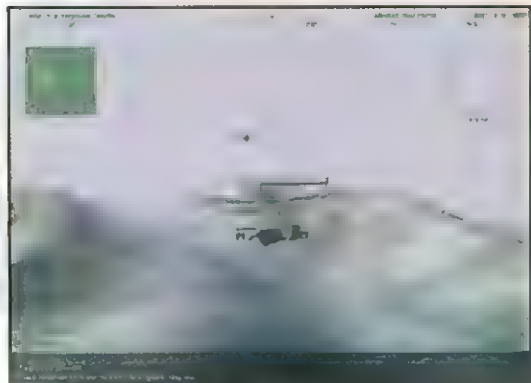
Pixelvadászát 2001

Mindezek ellenére (és nem azért, mert futási sebességével lelkembe tiport a Comanche) szerintem nem szép a játék. Sem a színek, sem a domborzat, sem a tájszépségeitől nem estem hanyatt (1024*768-ban is lőttem pár screenshotot, nem volt nehéz elkapni egy-egy jó állóképet). Az egységek kidolgozottsága egyszerűen nem üti meg a kívánnivalót, hogy a majd' legfontosabbról, a robbanásokról már ne is beszéljek. De beszélék. Veres tűzgömbök. A veresről tudni kell, hogy még életemben nem láttam (se más játékokban, se filmen) ilyen színárnyalatot. A tűzgömb pedig egy olyan forma, ami legtöbbször a kilőtt egység fölött (!) jelenik meg. Majd átcsap fekete füstbe. Ha már itt tartunk, vegyük sorra a lövedékeket.

Húszmilliméteres gépágyunk érdekes módon rövid sorozatokban zöld lézereket ad le. A rakéták jól néznek ki, addig a tízedmásodpercig, amíg látjuk őket. Ellenben a füstcsíkok, amit maguk után húznak egyszerűen kritikán aluliak. Egyébként a rakéták olyan fegyverek, amelyek, ha becsapódnak, jó nagyot szólnak. A Hellfire komoly kellemetlenségeket okoz még a becsapódás mellett állóknak is. De nem a Comanche 4-ben. Itt, ha valamit nem találunk el, csak mellétrafálunk (mondjuk egy tank közvetlen közelébe) akkor jószágunk egy kis porfelhőt kavarva eltávozik a textúrákon túli birodalmakba. Jobb esetben. Nemegyszer a cél, és a helikopterem között nem állottak fák állni, amik hihetetlen képességekkel rendelkeztek: minden különösebb külsérelmi nyom nélkül eltűntették

az amerikai csapásmérő fegyverek legjobbjait. Ja, hogy én a fák mögött látható célpontra céloztam, és e növények nem várt akadályt jelentettek?

Pedig ezek ellenére nagyszerű, egyedülálló módon valóstították meg azt a ténylegesen reális eseményt,



▲ Trüszkölésnyi időm sincs



▲ Égető helyzet



▲ Ez aztán a mély kikötő



A RAH-66 Comanche típusjelű, katonai feladatú/csapómerő nélküli helikopter a periferián szintén emelkedik az addigi csúcsmoделlek fölé. Ezek duplájára növekedett észlelési kapacitás a fejlesztett radarrendszer révén, illetve 200-szor alacsonyabb észlelhetőség. A RAH-66-ot katonai körökben így nem véletlenül jellemzik képpén: „A Comanche mindent lát, ami őt senki sem látja”.

hogy a helikopter rotorja által keltett szélvihar megbíálja a fák ágait. Okés, de ha közelebb megyünk, várhatnánk, hogy (esetünkben) a felül egészen elvékonyodó fenyőfát a katonai harci jármű „kitudjamilyenbrutálisankemény” anyagból készült rotorlapátjai apró gyufaszálakká őrölje. Nem ez történik. Elég, ha csak egy picit érünk ezekhez a tereptárgyakhoz (és ez az esemény sokszor be fog következni, mert számtalan esetben a talaj felett pár méterrel kell lavírozni), mint biliárdgolyó a falról, úgy csapódunk le róluk. Természetesen páncéltáncok súlyos károsodásokat fog szenvedni.

Most képzeljétek el: berepülünk két fa közé, gépünket ott lebegtetjük. Megvan? Jó. Megjelenik szemben velünk egy ellenséges jármű, egy picit erősebben a kelleténél oldalazunk az egyik fa felé ijedtünkben. Lepattanunk róla: a másik fa irányába, a jármű irányíthatatlan... Nem folytatom tovább, nekem elég volt ezt egyszer átélni játék közben.

Víz. Rengeteg grafikai motor és látványvilág megmérettetésének próbája a likvid anyagok megjelenítése. Itt jelenik meg első alkalommal a szél (na, a gépé) által felkorbácsolt víz, ez jó, de nem száját táttató, szintén enyhe lett az ide becsapódó lövedékek modellezése is.

Végre rátérhetünk fejezetünk címére is. A legkisebb felbontásban orrunk

előtt táncolnak a pixelmanók, nagyban természetesen már nem, de így minden összeugrik picikére. Szóval a 1024*768-as felbontás különösen jó fedezéket nyújt a gyalogosoknak. Őket nem mindig kell levadásznunk, de számos esetben gonosz föld-levegő rakétákat vagdosnak hozzánk — ha fedezékünk, de inkább távol-ságunk tőlük engedi, időmos le vadászni őket még mielőtt felettünk is megjelenne a veres tűzgolyó. És ez kérem pixelvadászat a javából, szemüvegem (— Szemüvegés! — Francba, most rajongók újabb infót kapnak a tesztéről...) nemegyszer a monitor képcsövével csókolózott, mire kiszűrtam a távolban rohangáló bácsikat.

Hanghatások

Muzsika nyista, vagyis küldetések alatt semmi, ha van, akkor megjellegten. Az ominózus fa vs. Comanche eseményt (meg kell még jegyezni) a „karambolozó alumíniumlavórak” című zenei aláfestés teszi életszerűvé, és ez is rátehet még egy lapáttal, hogy a „felejthetetlenek” kategóriába magasztosuljon. A többin túltettem magamat.

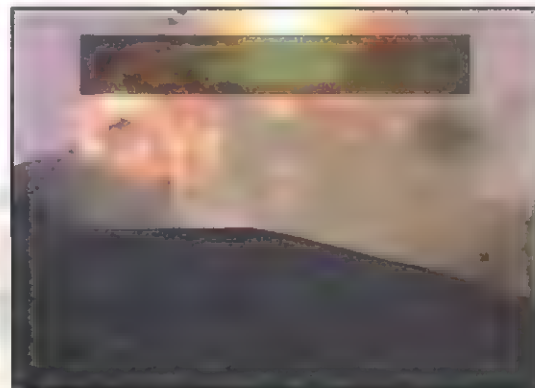
A játékmenetről még nem írt semmit?

De most fogok. Hat nagy fejezet, egyenként három-öt küldetésből állnak, ez kábé harminc pálya. A

földgolyó összes, politikailag zűrös helyét bejárjuk. Lenyomhatjuk a drogдилereket, a terroristákat, a tengeri kalózkodókat, katonai ellenállásokat, a számunkra nem kedves zenei előadókat, a hülyeségeket író, és a játékprogramokat gyalázó testvéreket, kik általában a pálya egy frekvencián mutatkoznak sűrű kupacokban, hogy nehezebb legyen nekünk legyőzni őket. A kampányok egymás után válnak egyre nehezebbé, az utolsó választva (bármelyikben utazhatunk) az első pályán is már két igencsak kigyúrt 'kopterrel kerülünk szembe, melyek bimbózó profizmusunkba vetett hitünket tépázzák meg trüszkölésnyi idő alatt.

A játék irányítását egy hét oldalas listán keresztül tanulmányozhatjuk, de nem kötelező mindent használni, a régebbi Comanche-okra jellemző arcade igényességű alapgomb kiosztás (AWSD) főbb jellemzői megtalálhatóak. Számos billentyű a nézeteket (külső-belső, forgatható, zoomolható, ablakon kinéző) vezérli, szórakozzon vele, kinek van ideje, nekem a lövöldözések közepette a fegyverváltásokra is alig volt, nem hogy még a jobb-felső sarokból is nézegessem a gépemet. Néhány pályán van már kísérőnk is, kinek egyszerű parancsokat adhatunk ki. Ha hagyjuk a maga szakállára dolgozni, a hősiesség különös hibájába esik, és mire mi végzünk ellenfeleinkkel egy-egy fedezékből leadott lövéssel, vagy hosszas légi harc után a földre kényszerítjük a ránk támadó helikop-

tert, az az átkozott beosztott már kivégzett mindenkit, és épp aggatják mellkasára a kitüntetések. A nehezebb pályák sokszor azért jelentenek kihívást, mert nincs mellettünk, pontosabban előttünk! Nehéz, lehet így is mondani, de lehet erősebb kifejezést is használni, ha figyelembe vesszük: nincs mentési lehetőség, csak újrajátszás, hehe. Ez lett volna a Comanche 4: ahogy megjelent lecsaptam rá, mert emlé-



▲ Az utolsó Te magad légy!

keimben máig őrzöm az előző három kellemes emlékeit, de a negyedik rész kicsit sem nyerte meg a tet-szésemet. Sok bugról nem beszéltem még, azt sem fejtettem meg nektek, miért áll a program összesen kevesebb, mint húsz, a futásához szükséges fájlból (beléjük zsúfoltak ötszázötven megát), nem szóltam, miért nincs az ígért nehézségi fokok megléte (csak nehéz, és állati nehéz). Sem arról mi jobb: megírni egy ilyen „lehúzás” cikket, vagy játszani ezzel a programmal. Pedig ezek is érdekes témák.

Balage



▲ Ott ni, szalad a vietkong

NovaLogic
www.novalogic.com

PIII 700, PII 450, 256 MB RAM, 128 MB VRAM, D3D!

LÁTVÁNY
LÁTVÁNY
SZAVATÓSSÁG
ZENE-HANG

✓ tesztelhetjük a
csúcsgépünket

✗ igénye egy
atomerőmű
nincs meg a né-
hangulat
nem is olyan szép

70

CIVILIZATION III

Sid apó a hegyről eljött hozzátok...

Sid Meier neve ismerősen csenghet minden valamirevaló játékosnak; gondos kezei közül igazi remekművek kerülnek napvilágra. Elég, ha csak az alapműre, a Civilizationre gondolunk, máris buzgón bólogatunk, hogy az milyen kellemes kis játék volt, bizony. Mennyi, de mennyi átvirrasztott éjszakánkért felelős, számtalan vele töltött órákra jóleső bizsergéssel gondolunk vissza az idők távolából. Az idő, amikor még ehhez hasonló ötletek megteremtették a játékipar forrongó kohóját, rég tovatűnt már. Az említett alapvetés második eljövetele is minden elvárást teljesített, idővel maga lépett a trónra, régi klasszikus gyanánt. Azóta pedig a hozzá kiadott kiegészítőkből, és a néhanapján érkező riválisokból tucatnyi jelent meg, azt hiszem, nyugodt szívvel állíthatom, számomra mind feledésbe merült. Ha egy üzlet beindul, akkor az bizony nehezen áll meg; joggal remélhetünk folytatást az eredeti Civilizationt alkotó csapattól is, mely végre-valahára megérkezett féltő kezeink közé. Meier úr neve pedig lenyomó garancia a minőségre, ez bizonyított tény.



Mint ahogy harmadik epizóddal van dolgunk, önkéntelenül is felmerül a kérdés: mi az, ami megújult, mi az, ami gyökeresen megváltozott a játékban? Mindenkit rögtön megnyugtató: továbbra is a jól megszokott cél elérése érdekében vethetjük latba civilizáló tevékenységünk, gyakorlatilag: kulturális és militáris fölényünkkel élve kell meghódítanunk, legyőznünk a rivális civeket. A fejlesztések jellegéből adódóan ez utóbbi módszer korántsem lesz olyannyira célravezető, mint azt az eddigiekben kitapasztaltuk; sokkalta jobban kell figyelnünk diplomáciai kapcsolatainkra, valamint gyors fejlődésünkre.

A fejlesztők igen nagy hangsúlyt helyeztek a diplomácia továbbfejlesztésére, és meg kell, hogy állapítsam: minden kétséget kizáróan kiemelkedő teljesítményt nyújtottak számunkra! Sokkalta több lehetőségünk van a konkurens néppel való kapcsolat felvételére, és annak fenntartására, mint az előzőknél. Ezen kapcsolat pedig lehet jó viszony, avagy rossz, vérmérsékletünktől — valamint párbeszédeinkben adott válaszainktól — függően. A diplomácia többnyire felettébb érdekes módon zajlik, lévén, ha békés egymás mellett élésre alapozunk, szinte kivétel nélkül el kell fogadnunk a felajánlott tranzakciókat... Mindenesetre nagyképűségből és fölényes-

Az első party eredményei, valamint az említett elemzések már olvashatóak is a site-on.

kedésből minden civ kitűnőre vizsgázt, így ne csodálkozzunk az arrogáns modorukon és — esetleges hatalmi fölényüket kihasználó — irreális ajánlataikon. Részemről lezártam tekintem a témát; bizonyos perzsa mitugráz kitérítelt minden jóindulatomból, és kamikaze-támadást követtem el holmi felesleges save-opció mellőzésével.

Javult valamelyest a harc kivitelezése is; most már csak egy átlagolt hp-vel (hit points) rendelkeznek hős katonáink. A harcok kimenetele ezen tulajdonság éppen aktuális értékétől függ, amelyhez a különböző körülmények okozta módosító-százalékok járulnak. Plusz egy random szám, hogy mindenki örüljön. Különböző épületek, csodák segítségével persze minden harcosunk életterejét gyorsan, hatékonyan növelhetjük, valamint a minél előbbi gyógyulás érdekében a megfelelő tavernába terelhetjük őket. Minél tapasztaltabb egy katonánk, annál nagyobb hp-vel rendelkezik, így a veteránoknak értelemszerűen nagyobb esélye van túlélni egy csatát, mint a tojásbéjűs újoncnak. Nem szoltam még egy igen hasznos lehetőségről: több fegyverrel bíró emberünket egy csapatba boronálva a túlélés még biztosabb, lévén az egy health-el rendelkező baka utat enged bőszebb' harcostársának, így gyarapítva sikeres hadi cselekményeink számát. Az első seregünk akkor jöhet létre, ha egy elit katonánkból vezér (leader) fejlődik ki. Őhöz csatlakozhat két másik harcos, majd a megalakult formáció tud kiképző központot létesíteni.

Kereskedjünk! Nos, a játék során

előfordulhat olyan helyzet, hogy valamilyen nyersanyagot importálnunk kell, esetleg szeretnénk megvételezni egy tudományt vagy térképet, tisztességes cserealkut kínálva más civeknek. Azelőtt karavánokra, meg egyéb nyugós dolgokra volt szükségünk ehhez, most viszont csupán egy útnak kell összekötnie a két nép fővárosait.

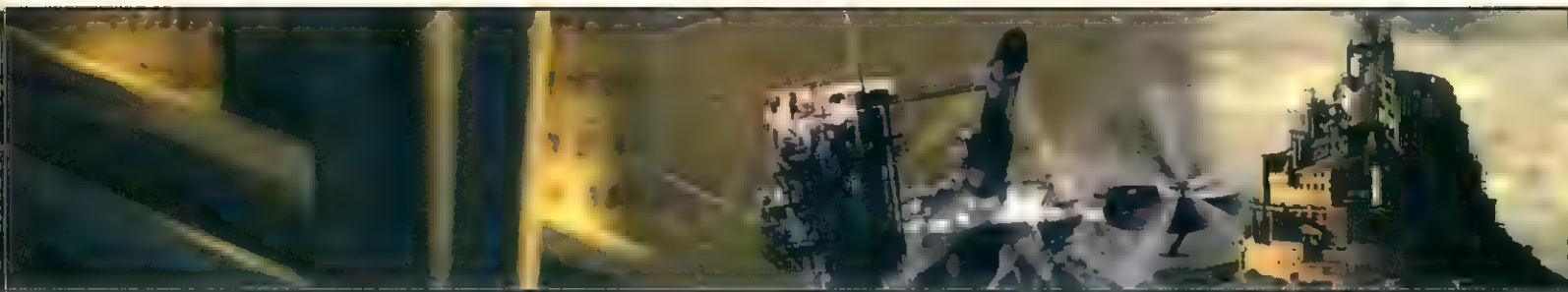
Apropó, városok! Minden ilyen településnek van egy bizonyos kulturális szintje, ettől függ befogadó-területének nagysága. A kulturális szintet az idők folyamán növelnünk kell, így lesz egyre terebélyesebb, egyre erősebb, és így hozza az elvárható legnagyobb hasznot is. Városaink termelése azonban nemcsak ettől függ; igen nagy szerepet játszanak benne — mily meglepő — a lakosok, valamint városon belül elfoglalt helyük is, melyet persze kedvünk szerint átdefiniálha-



tunk, amolyan drag&drop féle módszerrel. Előbb-utóbb lesznek elégedetlen, sőt, lázadó természetű polgáraink is. Őket kell majd jobb belátásra bírunk; áttéríteni az udvari bolondok csodálatos



lehetőségekkel kecsegtető, művészi pályájára, neadjciv' kutatónak minősítenünk. Városainkat ruházzuk fel erős védelemmel, hajlamosak ugyanis különféle ostromok szenvedő alanyai lenni, amelyek kimenetele sohasem lehet



egyértelmű. Az sem ritka, ha egy határmenti populációnk hirtelenjében úgy dönt, hogy meglátogatja a szomszédos államot, s ottefejtődik. A kulturális fejlettség visszacsalogatja majd hűtlen ebeinket. Az elszigeteltség nem nagyon dobja meg egy város lakóinak jókedvét. Annál inkább a luxuscikkek! Még valami: városaink látképét újra láthatjuk, sőt, interaktivitási mániánk kielégítésére épületeinkről magyarázó jegyzetet nyerhetünk ki a Civlopedia-ból (ez a Civ3 információs rendszere).

Utat építeni sem annyira könnyű és gyors munka, mint gondolnánk, de a kiépített infrastruktúra igen csak meglendíti hatékonyságunkat. Eljuthatunk példának okáért olyan nyersanyag-lelőhelyekre, amelyek nem tartoznak egy városunk vonzáskörzetébe sem, így nem tudnánk a természet-adta előnyöket megfelelő mértékben kisajátítani. A megoldás kézenfekvő: építsünk derék munkásunkkal utat a lelőhelyig, ott pedig hozzunk létre egy kolóniát! Voilá! Újdonsült telepünket azonban ildomos megvédeni az esetleges betolakodóktól is; figyel-

ZATION

jünk erre, helyezzünk minél ütősebb védelmet hozzá! Ezt a kolóniát egy nagyon életképes ötletnek

tartom az újcivben.

Csoda, hogy idáig szinte még egy szót sem szóltam a csodákról! A játék megnyerése szempontjából ugyan nem kötelező csodát építeni, de mint az ismeretes, ezek nélkül nehezebben boldogulunk. Két részre bontották őket a készítők: vannak nagy-, és kis csodák. Előbbiekből összesen csak egyetlen darab létezhet világszerte, utóbbiakból minden civnek lehet egy saját. Mindannyiuknak van egy pozitív hatása kicsiny társadalmunkra — például gyorsítják a fejlődésünket bizonyos témakörökben, vagy épp csökkentik a korrupciót városainkban —, ebben megegyez-

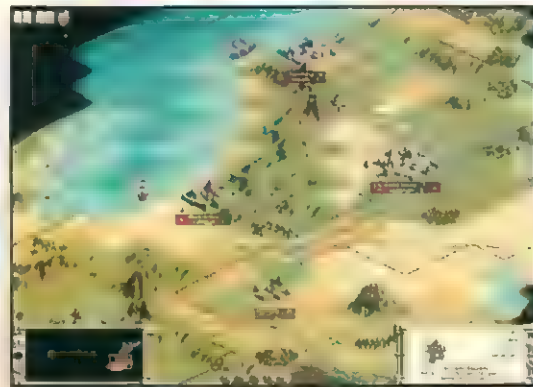


nek. A civek persze versenyeznek, ki építi fel elsőként az adott nagy csodát. Ha abba a sajátos, ám igen gyakori helyzetbe kerülünk, hogy az általunk épített great wonder az orrunk előtt pár körrel befejezi egy rivális civ, akkor sietősen át kell váltanunk valamely más építményre. Itt azonban többek által tapasztalt jelenség, miszerint alacsonyabb nehézségi fokozat mellett van olyan eset, amikor megengedi a két nagy csoda pár körrel későbbi felépítését, sőt még működőképesnek is bizonyul.

Igazándiból nem is tudom, hogyan álljak ehhez a játékhoz. Tény, hogy igen sok következtetés maradt benne, igen sok kisebb hibával, de mégiscsak ez az eredeti Civilization folytatása, és nyugodtan mondhatom, kiérdemli, hogy az lehessen. Nemhiába díszleg ott Sid Meier úr neve, az egész csapat megdolgozott azért, hogy méltónak bizonyuljon az elődökhöz. Az új dolgokat alapos átgondolás után építették be a rendszerbe, és bár néhol meglátszik a befejezetlen munka jele, ez a játék kétségtelül kihagyhatatlan. Nem említettem még: számos dolog ragadt rá az Alpha Centauri-ról is: a különböző népeknek más-más előnye van a többivel szemben — ez két tulajdonság per civ — amely meghatározza a későbbiekben fejlődésük menetét. A kulturális fejlődés hatása a városok befolyási körzetének növekedésére is AC-örökség. Ám nem minden újdonság hozta az elvárásokat; gondolok itt elsősorban a túlságosan is feltuningolt gépi intelligenciára, amely, bár elsőre talán felfoghatatlan módon, de csál. Elsősorban magasabb nehézségi fokozatokon éreztem magam tehetetlennek; az AI mindenben mérőföldekkel lekörözött. Másrésztől felelmegetném itt a csendes, talán nyugtató, de teljességgel jellegtelen hanghatásokat és háttér-dallamot, de a magam részéről inkább

kikapcsoltam. A grafika igényesnek mondható, legalábbis az előző próbálkozásokat tekintve mindenképpen. És vannak videók is, bár elég harmatosnak érztem őket, meg ugye, egy kis kocában mutatva valahogy nem az igazi dolog videókat bevágni; ha egy csoda megépül, talán megérné több időt is rászánni. A Civ3 gépigénye viszont megint csak indokolatlanul nagy; sem grafikai, sem más aspektusból nem indokolt. És mégis kell neki, mert egyébként nem indul. Ráadásul, amikor már benne járunk a korban, a gép nagyon sokat vár magára saját körében, bár azt hallottam, valamelyest csökkenti ezt a shift billentyű lenyomása. De még így is.

Miután felsoroltam cseppnyi gondjaimat, rögtön meg is jegyezném, hogy alapjában véve nagyon jó játék ez, a beszerzendő kategóriába sorolandó. Látszódik rajta a fejlesztők azon törekvése, miszerint a programot minél egyszerűbbé, minél kezelhetőbbé szeretnék volna tenni. Ez sikerült is nekik;



a játékhoz nagyon sok — beépített, illetve kézikönyv formájú — segítséget kapunk. Megemlíteném a tanácsadók szerepét is, mert rendkívül hatékonyra sikerültek; amennyire tudják, egyengetik utunkat, viszont nem mindig állnak a helyzet magaslatán, néha korrigálni kell őket ebben-abbban. Akinek pedig kedve támad saját pályákat, szabályokat szerkeszteni, megvan a lehetősége a játékhoz mellékelte editorral babrálni. Ez már szinte a végtelenségig tolja ki a határokat, biztosítja elkövetkező hideg, téli éjszakáink unaloműzését. Ajánlott Civfanoknak, és a műfajjal csak most ismerkedőknek egyaránt; hogy rádiós kifejezéssel éljek: „Mindenkinek, aki szereti!”

dracoo, a véreskezű

Infogrames/Firaxis Games

PII 500 (P300), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

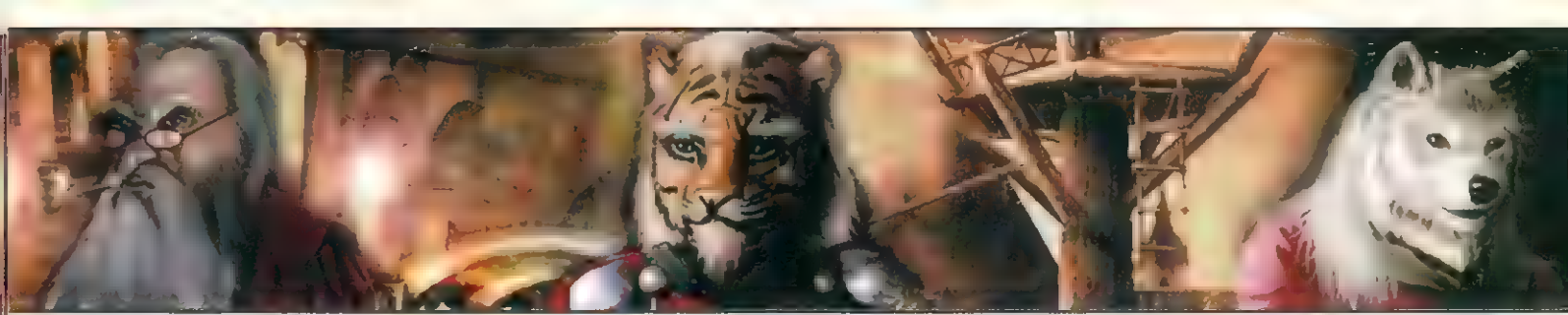
www.civ3.com

LÁTVÁNY
LÁTSZATOSÁG
SZAVTOSÁG
ZENE-HANG

✓ -Civilization.
Mert
megértem.

X -botrányos zene
-túl sokan
és az AI

82



A Wizardry VII — Crusaders of the Dark Savant rajongóinak remélhetőleg még birtokában vannak 92 dorekán alkotott karaktereik, lévén a SirTech hűen önnön ígéreléhez, lehetőségét biztosít partynk átportálására a nyolcadik epizódba. Extra figyelmesség az alkotóktól: a nyolcadik epizód a Bane of the Cosmic Forge, illetve a Wizardry Gold során megedződött karaktereinket is hajlandó megemléstenni!

lesztésekor itt is érdemes a kasztjukhoz tartozó főbb tulajdonságok fejlesztésére koncentrálni, ám az alkotók gondosan ügyeltek az elegáns, következetes összefüggésekre. Belebonyolódni nem fogunk — jobb click, s minden jellemzőről, képzettségről részletes ismertetés olvasható. A képzettségrendszerrel: szerencsés módon a valaha keltezett, s ugyancsak Bradley féle modell került beültetésre — ennek értelmében, a karakter bármely képzettsége fejleszthető mind autódidakta, mind

irányított módon. Így min-



den ütközet előtt bőszen szuriken-

hajgálásba fogó ninnya-cicánk Throwing képzettsége automatikusan fejlődni fog, csak hajgáljunk vele sokat, sokat. Míg az irányított fejlesztést illetően, szintén egyszerű a képlet — ilyenkor a szintlépéskor kapott skillpontok elköltésével fejlesztjük a karakter számára hozzáférhető képzettségek közül a számunkra legkedvesebbet. Vagy amelyiket akarjuk. Könnyed 3rd Edition hatás címén lehetőségünk nyílik karakterünk kasztjának megváltoztatására is — ám ekkor a jószág már a választott kaszt tükrében kezd meg továbbcsiszolódását, az eredeti kasztjából származtatott javadalmaknak kényszerű búcsút int. Azaz, valójában szó nincs a klasszikus dualizációról — sokkal inkább a rendszer flexibilitása, valamint az ezen

lehetőség nélkül teljesíthetetlen feladatok lebeghetek az alkotók szemei előtt, midőn ezen hozadék megteremtésén fáradoztak. Előfordulhat, hogy egy kaszt címén nem egészen azt kapjuk, amit vártunk — nincs ezzel semmi probléma, teszem hozzá. Így jártam egy agybeteg samurájával, aki átlag két csótány lecsapkodására volt kvalifikált, jóllehet ezen idő alatt mellette kaszaboló, konfekszió-fightertem leirtott vagy két tucat banditát. Ezt kompenzálándó, már-már dicstelennek vélelmezett samurájom bizonyos szintlépés alkalmával nagy boldogan közölte, hogy ő most mágikus képességekre fog szert tenni. Dejszen én übergulasch, extratáp, és extragyors samurájt akartam, aki csak három mondatot ismer. Ezeket: „Katana — Wakizashi. S HOPP - lefejeztem! HORAAAA!” Így, hogy bizonyos kaszt hozadéka, s alapvető sajátosságai mennyire is lesznek nekünk bejövösek, az már sejtetően kikapasztás, s egyéni megítélés kérdése. Kinálat az aztán van.

Mágusok és Pszionicisták

Tűz, Hit, Elme, Levegő, Föld, valamint egy meglepetés szféra várja a használat, melynek neve: Víz. Minden szférába tucatnyi bűvige tartozik, míg, hogy karakterünk mekkora hatékonysággal is képes az ezen szférákba tartozó spelllek hasznosítására, az sejtetően a karakter szférában való jártasságának függvénye. Szintlépések alkalmával így belátásunk szerint fejleszthetjük a karakter számára ismert, avagy aktuálisan hozzáférhető szférákat. Erősen javallott egyébiránt legalábbis két mágust tudni partynkban, lévén egy-két jól sikerült Fireball, avagy egyéb terület-alapú spell segedelmével egy szempillantás alatt rádiórozhatunk le olyan ellenséges partyt, melyekkel mágia-mentes alapon vagy tizenöt-húsz körön át táncikálhatnánk. A pszionicistákról érdemben nem merek nyilatkozni — az általam használt pszionicista hatékonysági rátája mágusaim lába nyomát sem csókolhatná, ám nem zárható ki, hogy idővel belőle is hypertáp gyermek kerekedik. Fontos: minden mágiahasznáio elsődleges szem-



▲ -Hű! Ez biztos egy Másik Dimenzióból van!
- Biztos is!

pontja kell legyen a Wizardry képzettség magas foka. Ha ugyanis nem az — akkor spelleink hajlamosak besülni, avagy még rosszabb: egyenesen visszasülnék. Ez utóbbi jelenség mondjuk némileg spiraszagú hatást tud kelteni, kítőnő példa az általunk lött, ám ennek ellenére a távolból ezerrel belénk szálló tűzlabda. A mágiarendszer akkor is tökjő.

A játékról

A Wizardry VIII FPS szemszögből látja az eseményeket, az általa képviselt látványszínponttal illetően pedig azt lehet mondani: minél tovább nézzük, annál jobban sikerül megbarátkoznunk vele. A Wizards and Warnors grafikáját azonban nem üti, sőt érzé-



sem szerint esetenként alul is marad — beszélünk itt elsősorban a nyitott területek modellezéséről. Ezen felül azonban más elmarasztalás nem érheti a Wizardry VIII-at. Klasszikus elemekre támaszkodó, „megfog-s-nem-ereszt” típusú RPG szemelvényről beszélünk, mely abszolút méltó önnön címére, s mely abszolút megfelel a legkritikusabb RPG szakemberek elvárásainak is. Én végig is tolom. És kész!

by GyZ



Empire Earth

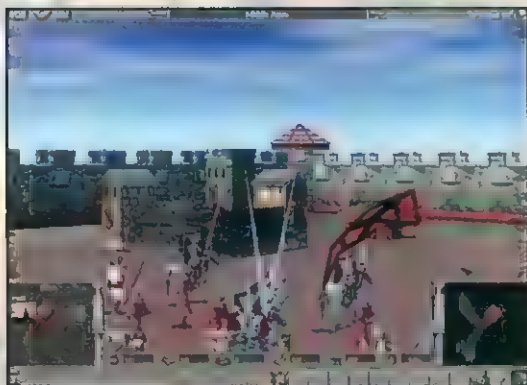
A nanóig, és azon is túl!

A program előzetese már hónapokkal ezelőtt felkeltette a figyelmemet. A már sokak által látott heroikus hangulatú animációra gondoltok, amiben az emberiség felemelkedését láthatjuk. Az arcát kifestő ősember, a tengeri ütközetben részt vevő vitorlás kapitánya, a tankjainak ösztözüet kiadó parancsnok, a gigantikus robotok mellett, városok romjai felett küzdő, elektronikus beültetésekkel gazdagított katona közös tulajdonsága — ha mégoly különbözőek egymástól is —, hogy lételemük a háború, és hogy egyazon játékban találkozhatunk velük. Sokak szerint a történelem mozgatórugója a harc, az állandó konfliktus: az Empire Earth című játék szerint is ez segítette elő az ember „fejlődését”.

A játék alkotói — több programozó neve a nagysikerű Age of Empiresből ismerhető — nagy fába vágják a fejszéjüket. Hogy a fa állva marad, vagy sikerül ledönteniük? Az alábbiakban kiderül.

Mér' nincs görög egerem?

A játék megjelenésében egy teljesen átlagos RTS-t hoz, aki pedig ismeri például az Age of Empireset, megbotránkoztatón sok hasonlóságot fog felfedezni a két program között.



▲ Ez a nézet nem a játszható módból van



▲ Most pedig lépcsőzni fogunk, jó sokat

Külsőségeit tekintve az Empire Earth háromdimenziós megjelenést felváltató alkotásként indult, de a fejlesztők játszhatósági szempontokra hivatkozva elálltak az ilyesfajta látvány teljes mértékű megvalósításától. Mivel a be- és átvezető animációk a program motorjával készültek, és a jelentős szerepet kapó pályaeitorban is kapunk ízelítőt 3D-s a látványból — ami nem egy nagy élmény, elég gyengére sikeredett — feltenném azt a teljes mértékben költői kérdést, hogy nem alapjaiban szűrték-e el valamit a programozók még a kódolás kezdetén? Ugyanis mind a látványvilág szemlélése során, mind az előbb említett két esetben is az az érzése támad az embernek, hogy egy félkész termékét kapott. Pontosabban olyat, amiről hiányzik a díszítés. (Kocsiról a karosszéria©) Gyanúmat megerősíteni látszik a tény, hogy már elég kevés — egy-másfél tucat — egység összetűzése során is be-beszaggat, mondhatnánk: köhög a motor, ami nem szép dolog, ha ezt tudnánk térben ide-oda forgatni, kövte hiszem, hogy elbirná. Görög egerrel (ha Isten is úgy akarja) tudunk zoomolni, de erre megfelelő billentyű — nincs.

Tehát marad a megszokott

izometrikus nézet, pálya kezdetén már látjuk is a mellettünk kolbászoló vadállatokat. Uzsgyi neki, levadásszák a parasztjaink, majd sérényen hordani kezdik főépületünkbe darabjait: mintha valahonnan ismerős lenne ez a fajta nyersanyaggyűjtés,

<http://www.empireearth.com> Az itt hiederező Empire Earth Orákulum minden, a darabbal kapcsolatos kérdésünkre választ ad. A játék minden egyes fejlesztőjének részletes ismertetésén túl egészen kiváló történelmi áttekintés olvasható a darabban ábrázolt civilizációkról és technológiákról, valamint nyílik innen számtalan fórum is, elősegítendő a játékosok közötti kommunikációt. Letölthetőek címen játékosok által gyártott, garantáltan minőségi kampányokat — a site üzemeltetői tudniillik szortíroznak — scenáriókat, valamint a darabbal kompatibilis segédprogramokat kínálnak nekünk. Ezekről nem beszélek.

sebaj legalább van otthon már hús. Korai öröm, mert még nincs fa, kő, arany, és vas. Meg anyám tyúkjá, ingyom-bingyom, ez, plusz az... éljen! Az Empire Earth teljes mellszélességgel vállalja, hogy a játékmenet legalább fele (!) a gazdaság kiépítésével, és irányításával fog telni. (Most egy harcorientált real-time stratégiáról olvashattok, ezt nem tetszik elfeledni, ugye?)

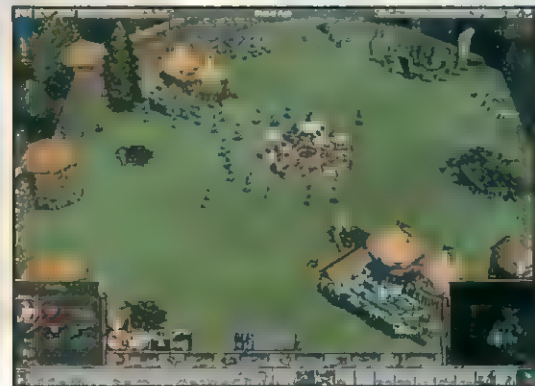
Ebből következik, hogy a missziók első tíz-tizenöt perce eufemisztikus kifejezést használva: ismétlődő szórakozást nyújt. Mivel seregeink még csak képzeletünkben léteznek, olyan komoly kihívásokkal kell megküzdenünk, mint a favágók, élelemgyűjtők, vasbányászok, aranyásók optimális mennyiségének előállítás a játékmenet első negyed órájában. Mindez valós alapokon nyugvó igény, hiszen bármit is akarunk építeni, vagy gyártani, az legalább két különböző nyersanyagot igényel, és a tervezők nem ártallottak a legkülönbözőbb kombinációkat kioltani a szükségnek, hogy nekünk változatos legyen. Na ja.

Azért is érdemes a gazdaság fellendítésével sokat ügyködnünk, mert — a játék első felében mindenképpen — az egységeket tekintve a minőség helyett sokkal inkább a mennyiség számít. Minden egység típus összes tulajdonságát sokszor, és sokféle módon tudjuk növelni, de sokkal meggyőzőbb hatást érünk el — ha a győzelem szempontját első helyre tesszük — számuk jelentős növelésé-

vel. Ez pedig termelést igényel. Fáradtságos, hosszú ideig tartó, és unalmas termelést.

A fejlesztések természetesen nem elhanyagolandók, hiszen ezek is szükségessé teszik a „végre a világ ura lettem” cím elnyeréséhez. Meg is van rá minden lehetőségünk: egy átlagos egység legalább négy értékét növelhetjük, mindegyiket minimum háromszor. Ha mindez nem lenne elég a tápolás című fejezetből, az Empire Earth úgynevezett „civilizáció pontokkal” is operál. Ha a pályán teljesítettünk egy-egy részfeladatot, kapunk néhány ilyen

piros pontot (és a nevünket is beírják a könyvbe, csupa nagybetűvel, bizony). Lőbb-játékos mód-ban e pontok számát indulás előtt közösen meghatározzák a játékosok. Ezeket az ajándék pont-értékeket szintén beválthatjuk a játék során, ha kedvünk tartja. Egy (korona ikonnal jelölt) apró betűvel szedett méretes táblázatból szemezgethetünk, a tápok ábécé sorrendben tárolnak fel előttünk. Kezeimet dörzsölgetve világmegváltásra készülődtem, mikor megkaptam első öt egész pontocskámat (jelentéktelen mennyiség), hogy felhasználván megmutatom: ki itt a májer. Nos a táblázat (és az ábécé) is az „a” betűs extrakkal kezdődik, nagyjából ilyenek találhatók itt: aircraft bomber + 10%, artillery shooting +20%... A teszter, és a Herkules vezette barbár görög horda bután néz: mi van? Ja, hogy egyszerre, az összes korban felhasználható extra megjelenik itt (oldalakon keresztül folytatódik a lista)! Nos akár a plazmavető impulzusdestabilizátor energiacejjának optimális mezonifelvételét is erősíthetem, a



▲ Ungava, ungava!



program már ilyenkor, Krisztus előtt félezerrel megengedi. Ez enyhén szólva illúzióromboló.

Tizenkét különböző játék?

A rendkívüli változatosság, az egységek sokfélesége az, ami alapjaiban megkülönbözteti az Empire Earth-öt a többi RTS-től. Tizenkettő történelmi korban keresztül küzdve magunkat érhetjük el, ha nem is a civilizáció betetőzését, de a játék végét mindeképpen. Négyféle alapkampányt választhatunk, ami négy egészen különböző történelmi világban helyezi el a játékost.

A görögöket választva a civilizáció kezdetén találjuk magunkat, az úgynevezett prehisztórikus, vagyis történelem előtti korban. A félszigetükre bevándorló görög törzsek apró-cseprő konfliktusaival kezdve a kampány

végére Nagy Sándor

háborúin túl a

Római Biro-

dalmat

vezetve

ural-

munk

alá hajt-

hatjuk

az egész

mediterrán

térseget. A

második nagy

fejzet a

középkorba

repít minket,

hol Hódító Vil-

most irányítva

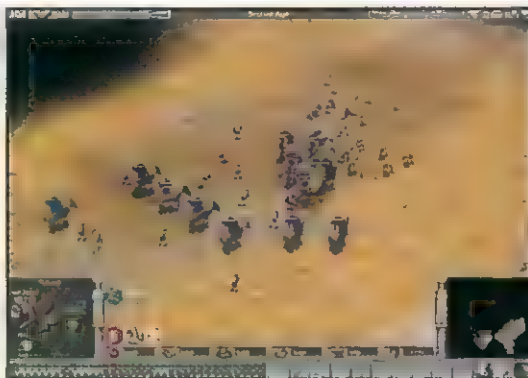
küzdünk Ang-

lia egyesíté-

séért, majd

több más, hasonló „kaliberű” történelmi személy életcéljainak megvalósításával a harmadik kampányba léphetünk. Ez az Első Világháború idején kezdődik a németek oldalán, míg az utolsó meglepő módon a kilencvenes évek orosz hadseregét bizzá rá, hogy a vörösök népét egészen a huszonkettedik századig kalauzoljuk.

Epoch: magyarul történelmi korszak, összesen tizennégy közül választhatunk. Multiban csak négy korszakot keresztül fejdhetünk egy-egy pályán, így kerülhető el, hogy a méretes fatuskóval hadonászó Sámson-gyalogosok



győzelmükbe vetett hitét atom-tengeralattjárók rakétái tegyék tönkre. (Persze a huszonkettedik században is egy bölény elejtésével és egy fa kivágásával kezdünk, csak akkor nem oltárt építünk a nyersanyagból, hanem laboratóriumot...) Részletezzük kicsit a választható korokat, sőt: az emberi történelmet. Érettségi vizsgára talán nem elég, de jellemezi valamennyire az Empire Earth választható korszakait. **Őskor:** Kr. e. félmillió-50 000. A tűz felfedezése, vándorló életmód. Vadászat, halászat, gyűjtögetés és marihuána-termesztés.

Kőkorszak: Kr. e. ötezerig. A vallás fel-emelkedése, egymás fejének beverése változatos kőtárgyak használatával. **Rézkor:** Kr. e. 5000-2000. A fémtárgyak első megjelenése, a hajó és a kerék szabadalmának elfogadása.

Bronzkor: Kr. e. 2000- az Ő megszűletéséig. A réz, és az ón kutyvasztásának eredménye a fémek divatossá válása. Hadseregek és a velük járó első kényelmetlenségek felfedezése.

A sötét korszak: Kr. u. 900-ig. A vasfegyverek kora. A Rómaiak tündöklése és bukása. Keleten a turbánosok felűtik a fejüket. Majd leütik a fejüket nekik a keresztény lovagok jól, és viszont.

A középkor: Kr. u. 900-1300. A nagy épületek és a nagy épületek falainak lerombolására szolgáló eszközök elterjedése.

Reneszánsz: Kr. u. 1300-1500. Az újvilág felfedezése, az óvilág újralfedezése. Ismét fellendül a tudomány és a marihuána-termesztés.

A birodalmak kora: Kr. u.

1500-1700. Az első masinák megjelenése, a matematika és a fizika tudo-

mánnyá válása: sikerül megvalósítani a „vascsőből vasgolyó egyenesen és gyorsan repüljön” problémáját.

Az iparosodás

kora: Kr. u.

1700-1900. A

gőzgépek, az

első gyárak kora.

Felfedezik a baci-lusokat és a gyermekmunkát is.

Atomkorszakok:

a két világháború és a Modern kor, vagyis a 20. század: zűrös száz év, annyi biztos.

A digitális korszak: Kr. u.

2000-2200. A Stainless Steel Studios

vezetője, egy bizonyos Grigor Orosz-ország segítségével átveszi az ural-

mat a Föld országai fölött. (Mi vaaan?)

Nanokorszak: Kr. u. 2200-? Nono!

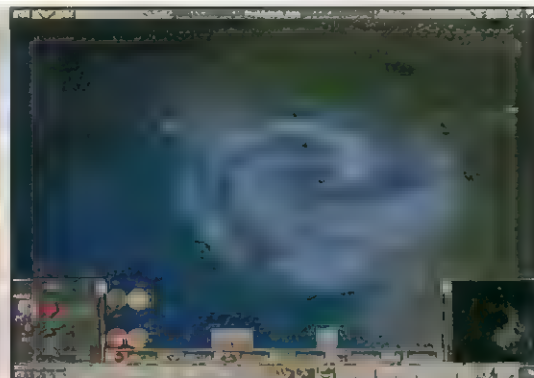
Az Emberen Túli Idő, erről az

időszakról még semmit nem tudunk.

(És sejtésem szerint nem is fogunk...)

Ennyi fért két oldalra

Meg még az a kevés, amit ide írok. Az Empire Earth ennél komolyabb taglása már sok-sok oldalt venne igénybe. A kampányok nagy volumenűek, elképesztően sokféle egységet vonlathatunk fel, a játék komolyan fel van



▲ Valamit szétkenhettem a monitoron



készítve a multipléjeres játéokra, akár magunk is könnyedén fabrikálhatunk magunknak változatos játékokat, vagy akár tervezhetünk pályákat. Ez mind igaz. De az is igaz, hogy a program igen csekély mennyiségű saját ötlettel rendelkezik. Szomorú, de a „sokat markol, keveset fog” igazság teljes mértékben érvényes rá... A játékmenet és a látványvilág kívánnivalókat hagy maga után: hiányzik belőle a „feeling”, az a valami, ami megdobogtatja az ember szívét. A mostanilag jellemző rendkívül változatos minőségű RTS-dömpingben féltő, hogy nem sok maradandó nyomot hagy maga után...

Balage

Sierra/Stainless Steel Studios

www.sierrastudios.com

PII600(PII350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

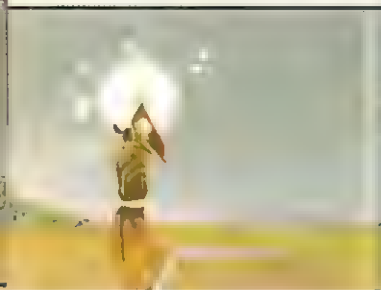
LÁTVÁNY
HÁTSZÁZ ÉV
SZAVATOS
ZENE-HANG

✓ félmillió év
X -tipikus „kőn”
borzasztóan lassú

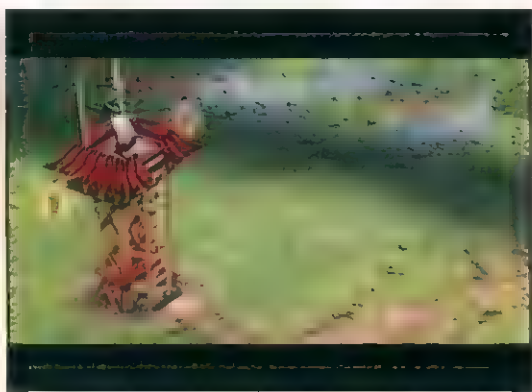
80

Az Empire Earth Paradoxon: létezik egy másik síté, mely kínálatát elnöve az imént bemutatott honlap felhőzatalával vetekezik. <http://www.disturbed.ms.com> Az oldal üzemeltetői világgraszoló Empire Earth bajnokságai hirdetnek, melynek első díja: egy eredeti Empire Earth. Namost akkor gratulál nekik — Mörck megnyeri a versenyt, hogy aztán a megnyert Empire Earth CD hasznosításával benevezhessen arra a versenyre, melyet megnyert. Vagymí.

#128, 2001 december 576 KByte



nekik, hogy a verbuvált sereg élére állva megtörje Shinja hatalmát. Kiderül a számunkra, hogy a kis hólyag mindenáron újjá akarja építeni saját klánját. Ha ez sikerül neki, akkor képes lehet annyira megfegyelmezni a seregeit, hogy azok majdhogymegálíthatatlanok lesznek. „A farkas és a lótsz addig hullajtja a könnyeit, amíg apád birodalma részeire van szakítva”. Igaz mondas — Otomo barátunk szájából. Mindez arra ösztönöz minket, hogy nekifogjunk cselekedni, és megpróbáljuk letörni Shinja harci kedvét. Mind-



▲ Magányos őrszemünk nem is sejtí mit kaphat a szeme közébe

bet kaszabolni. A parasztok elpusztítása a gonosz oldalára röpít minket, nagyon gyorsan fejlődünk, de az ellenfeleink jóval keményebbek, és többen is lesznek. Otomoval beszélgetve megkapjuk a második nagy dilemmát, miszerint hogyan folytassuk a harcot Shinja ellen. A két északi tartomány közül választhatunk. A bal oldalra katintva igen akciódús szerepet vállalunk magunkra. Otomo, és még egy nyurga legényke segítségével kell elindulnunk az előretolt helyőrségeket kipurcantani. Célunk a folyamatos fejlődés mellett egy kisebb sereg összehozása, és szabotázsakciók végrehajtása a megszállt területen. Ez a rész egyébként az, melyet Shinja teljesen a kontrollja alatt tart, így előrehaladunk is nehezebb lesz. A jobb oldali térség egy sokkal nyugisabb színtérre kalauzol minket. Itt jön az igazi meglepetés. Ebben a tartományban egy 3D-s stratégiai játékba csöppenünk bele. Az előbb még harcoltunk és karaktert fejlesztettünk, most pedig a parasztjainkkal gyűjtögetünk élelmet, majd próbáljuk őket kiképezni katonákká. Bármelyik részt is választjuk, egy saját magunk által kreált játékmenetet hozunk létre. Mint kiderült, mind az akció, és mind a stratégiai részt elkezdhetjük a jó és a rossz oldalon is. Az egyik valamivel könnyebb és hosszabb, a másik nehezebb és harcban bővelkedő lesz. Tehát. A jobb oldali földrész egy stratégiai célpont lesz. A megérkezésünkkor egy elég lestrapált állapotú falucska vár ránk, ahol egyetlen parasztkunyhó, és a hozzá tartozó jobbágy maradt meg. A szerencsénk az, hogy embereink nagyon szapora fajtából valók, és némi idő alatt újratermelhetjük őket. A parasztház, kb. hárompercenként „termel” egy embert. Jól gondoljuk meg, mire használjuk fel őket. Az első pályán 20 emberünk lehet egyszerre. Célszerű hat parasztot kiragadni a sorból, és kettesével



▲ Halálom ideje elfjött, már nem érdekel semmi

munkába zavarni őket. A házacska közelében rálelhetünk egy kicsiny rizsültetvényre, és onnan feljebb egy tavacska is. Két emberrel kezdjük el kitermelgetni a rizst, míg másik kettőnek adjuk ki, hogy hordják be a vizet a házba. A kijelző bal oldalán láthatjuk mennyi áll rendelkezésünkre a nyersanyagokból. Szerencsére arra, hogy több emberünk legyen, nem kell áldozni belőlük. A maradék két embernek van a legfontosabb feladata, ugyanis őket kell ráusztatni a rizs öntözésére. Ha ezt elvéjtük, akkor a rizsültetvényünk egész egyszerűen kiszárad, és vége az utánpótlásnak. Másikat csak keresni lehet, mert itt még egyfajta vadrizs van, mi pedig még nem tudunk újabb telepkeket létrehozni belőle. Ha aztán összejött egy nagyobb mennyiségű készlet, nekiállhatunk megépíteni az első harci Dojonkat. A Dojóban kreálhatjuk meg katonáinkat. Tulajdonképpen egyszerű lándzsásokat képezhetünk ki, akik két plusz tulajdonsággal is felruházhatóak. Természetesen mindez költségekben is több rizst és vizet jelent. A DRAGON'S STRENGTH-tel nagyobb ütőerőt ruházhatunk embereinkre, míg a DRAGON'S HEART-tal életerejüket növeljük meg egy kicsivel. Ha már a pluszoknál tartunk, ideje megemlíteni a csatákban használható speciális dolgokat. Két vezé-



▲ Első kiképzőközpontom, gyenge kiképzettjei

rünk, Otomo és Kenji, egyetlen speciális ütőfajta képes (a játék elején). Ez a Critical Strike. Harc közben rákatintva, egy ütő erejéig dupla vagy tripla erős csapást érhetünk el. Sajnos ez az életenergia alatt jelzett stamina (állóképesség) jelentős csökkenését vonja maga után. Ha csordában támadunk a lándzsásokkal együtt, érdemes kipróbálni az ilyenkor aktiválható Battle Cry-t. Legalább 20%-os sebességnövekedést, és az ellenfelek harci kedvének csökkenését érhetjük el vele. Az energia visszanyerésének is létezik módja, mégpedig a pihenés. Az igaz, hogy nagyon lassan növekszik vissza, de a harc közben is csak rettentően lassan fogy el. A későbbiekben kifejleszthető katonák, mint például az íjászok, egy sor újabb tulajdonsággal ruházhatóak fel. Tapasztalati szintünktől (vagy inkább harci jártasságunktól) függően nő eme speckó támadások és képességek ereje. Bizonyos dolgokat nem kapunk meg rögtön, hanem némi idő után fejleszthetünk ki. A Zen jártasságot,



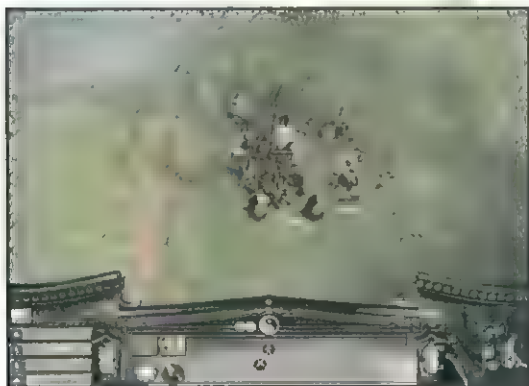
ehhez többféle-képpen is hozzáfoghatunk, a lényeg csak az, hogy a számunkra legjobban tetsző utat válasszuk. Rögtön a megérkezésünkkor belebotlunk két nagyképű banditába. Ők vidáman újságolják, hogy most készülnek kiirtani egy kisebb falucska. Ha csatlakozunk hozzájuk, akkor hajlandóak beajánlani minket Shinjához. A választás egyszerű, vagy a banditákat kezdjük el püfölni, vagy a parasztoknak ugrunk neki. Mindkét út előre vezet, csak nem mindegy melyik oldalon haladunk a cél felé. Ha a banditákat kezdjük csépelni, akkor a hosszabb, de valamivel könnyebb játékmenetet vihetjük véghez. Ilyenkor rögtön megkapjuk az első speciális támadásfajta, csak a következő eléréséhez kell töb-

melyet főleg az ijaszok és szamurájaink használhatnak, lehet hogy csak az adott pálya legvégén fejleszthetjük ki. Ehhez összes emberünk legalább felének részt kell venni egy nagyobb küzdelemben, és ott életben kell maradniuk. Miután visszatérünk a főhadiszállásra, az említett upgrade-ek élénken virítanak, és máris alkalmazhatjuk őket. Jó hír, hogy a már kiképzett embereink is megkapják őket, nem csak az újonnan gyártottak.

Amint már az elején hozzátettem, két féle úton haladhatunk előre. Nagyjából leírtam, amit a stratégiai és fejlesztgetős részről tudni illik, de még nem ejtettünk szót a másik részről. Első ránézésre semmi érdekességet nem fogunk felfedezni, hiszen itt is egyetlen paraszttal meg a két vezérrel vágunk neki a játéknak. Fejlődünk kell, meg rizst kapálni az előrébb jutás érdekében. Az igazi lényegét akkor vesszük észre, ha mind a két lehetőséget elkezdjük végigvinni (szóintem így a legjobb). A stratégiázós részben szinte alig találkozunk ellenfelekkel. Tanító fokozatnak hat, amint szépen a szánkba rágják az egymást követő lépéseket, és néhanapján egy

kóbor ijasz megtámadja a szalonnázgató embereinket. Alig lesz ellenfelünknek bázisa, inkább az erdőben bujkáló kicsi csapatai révén veszi fel a harcot ellenünk. Némi bolyongás után rálelünk az egyetlen házból, és néhány emberkéből álló falujára, amelyet pár pillanat alatt leporhatunk. Ha ugyanezt a bal oldali tartománynál próbálunk meg, gyors „Game Over” lenne a jutalmunk. Itt már az első pályán is jelentős, mondhatni kilátástalanul sok katonával futhatunk össze. Négy-öt-percenként támadják meg bázisunkat, méghozzá az embereinknél legalább két szinttel magasabban álló katonákkal. A bázisokat szinte meg sem lehet közelíteni, hiszen legalább 30 ijasz és lándzsás vár ránk, nem is beszélve az agyontápotlt szamurájokról. Őket jobb elkerülni, de legalábbis távolról érdemes a sorukat ritkítgatni. Közelharcban nagyon kemények, és képesek energiájuk hihetetlenül gyors visszatöltésére. Szerencsére a szamurájok csak a saját táboraik körül ügyelnek, ritkán támadják meg a településünket.

Először fel nem foghattam, miért van embereink száma húsz főben lelimitálva. Akár hogyan fejlesztettem, megnyertem az ütközeteket, a húszas szám csak nem akaródzott feljebb mászni. A játék előrehaladtával mindig kaptam új és újabb épületeket, meg embereket, azonban itt is limitált volt a létszám. Eltartott egy ideig, amíg kiokoskodtam egy saját stratégiát, vajon hogyan lehetne a



▲ Két ellenséges szamuráj, nehéz időket él



▲ Na de hol van Pamela és Mitch??

minden harcosnak neve van. S mindegyikük kész meghalni érte.
hangzik a Battle Realms reklámkampány szerves komponensének tekinthető monda. S jön, mint az a játék során kiderül, a kőtelőkönket erősebb harcos újak valóban rendelkeznek névvel. A még újszerűnek mondható megközelítés feltétlen figyelmet érdemel, noha már a Tropicoban is találkozhattunk hasonló megoldással, a játékvilág szereplőinek névválasztási lehetősége emelheti s rendszerint emeli is az összhatást.

legegyszerűbben megrohamozni az ellent. Két vezérünkre vigyázni kell, ha ők meghalnak, akkor vége a játéknak. Éppen ezért a legjobb megoldás az, ha csak két-három parasztot hagyunk meg. A többi kiméletlenül képezzük ki, és küldjük csatába. Ijaszainkkal csalogassuk ki az erősebb ellenfeleket, mert a nyílt terepen támogatás nélkül gyorsabban lehet lerohanni őket. Vezéreinket pedig csak akkor vigyük a harcba, ha már a legtöbb ellenfél megpurcant. Ők ketten tripla olyan erősek, mint egyetlen sima emberünk, azonban nagyobb harcban pillanatok alatt elpusztulhatnak. Mielőtt még elfelejtsem, mindenképp meg kell említenem a harcokban szereshető bónuszokat, és azoknak igen jelentős szerepét. Némely kiképzőhelyen a játék előrehaladtával kapunk speciális képességek használatára feljogosító pontokat. Ezek hasonlóak a Dragon's Heart-hoz, vagy a Dragon's Strength-hez. A képességek kifejlesztéséhez nem más szükséges, mint néhány Yang pont. A Yang pontokat a harcokban szerezhethetjük meg, bizonyos mennyiségű, vagy erejű ellenfél elpusztítása után. A kijelzőnk közepén lévő Ying-Yang jelecske mellett láthatjuk a kapott pontjainkat. Attól függően, hogy fehér (azaz jó) vagy fekete (rossz) a pont színe, eltérő dolgokat találhatunk fel. A nagy disznóságok persze a fekete pontokkal érhetők el. Akár a sötét mágiahoz hasonló cuccok megszerzése sem lehetetlen. Mindenesetre az utóbbiak használata nem egyszer jár saját embereink sérülésével, vagy elvesztésével. Sajnos ezek használata területre hat, és akkor nem nézi a program, ki van a körön belül. Mindenki megkapja a maga kis jutását. A fehér pontokkal a harcot

vagy életerőnket, állóképességünket és ügyességünket turbózhadjuk az alapszint fölé. Később még ennél is több lehetőséget kapunk, mégpedig arányosan nagyobb mennyiségű pontért cserébe.

Summary

Egy óra alatt bele tudna az ember szeretni. De csak tudna, mivel annyi jó játék van még a placcban. Ekkora szív nincs a földön se, hogy minden kedvenc játékunk egyszerre férjen bele. Ha most azt kérdeznék tőlem, kinek ajánlom a Battle Realms-et? Az első, és legfontosabb kikötés mindenképp az lenne: ne ijedjünk meg a kihívásoktól. Minden kezdet nehéz, hát még ez. Az első hat-hét pályán annyit szívtam (normál nehézségi fokozaton), hogy komolyan azt hittem, valami baj van velem. Talán csak nem beteg lettem, hogy már a játék sem megy? Aztán kipapírodtam, és egészen belejöttem a program saját világába. Csodaszép, és nagyon gyors grafika, valamint a John Williams műveit megszégyenítő, japán mintára elkövetelt zenei aláfestés gondoskodik egyaránt arról, hogy a játék varázsa alá kerüljünk. Azt el kell mondani, hogy stratégiai szempontból jóval kidolgozottabb a program. Akcióprogramra vágyó játékosok maximum a harci jeleneteknél élhetik ki a szenvedélyeiket. Van ugyan némi karakterfejlesztés is, hiszen bővül a harci tapasztalatunk, és a képességeink is. Mégis a „gyűjtögetés, építés, fejlessz, és rohand le” utat követ a játékmenet. Nagyon szórakoztató és élvezetes, kihívásokban bővelkedő játékkal állunk szemben, amit érdemes kirakni a polcra, a végiggyűrendők közébe.

-Uriel-

Ubi Soft/Liquid Entertainment
PII 700 (PII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), CD

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ - szép és gyors grafika
- egyszerű, japán hangulat

X - nagyon nehéz a kezdet.
- időnként klagy.
- elnyújtott a játékmenet

90

Ezeket a játékokat jobb kapni...



TRAVEL BOX
www.travelbox.hu



STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUND



A zerő legyen veled!

Időtlen idők óta — legalábbis mióta léteznek a Star Wars filmek — jelennek meg évről évre a különféle műfajokban a film történetére alapuló játékok minden létező platformra, és nincs ez másként a PC-s világban sem. A mióta a filmek sikerén felbuzdulva George Lucas megalapította saját játékegyesítő cégét, LucasArts néven, találkoztunk már akciójátékkal, verseny szimulátorral, Quake-klónnal, stratégiával, interaktív mozival, egy szó, mint száz, a rajongóknak panaszra igazán nem lehet okuk, csak valahogy a stratégiai játékok terén volt gyenge a kínálat, mivel a most megjelent Galactic Battlegrounds pontosan a harmadik a sorban.

Vágjunk bele

Bevallom őszintén, némi előítélettel fogtam neki a telepítésnek, majd vettem bele magam a játékba, emlékezve még a legutóbbi SW RTS, a „Force Commander” csúfos bukására.

Már a játék egyetlen animációját, a bevezetőt is, olyan picit gunyoros mosollyal az arcomon néztem végig, mert rögtön az elején olyan „Jedi Knight” feelingje volt az egésznek, a

folytatás, pedig a filmekből kivágdosott, 45 másodpercben tömörített jelenetek totális kavalkádjá lett. Na de ami utána következett, attól esett le csak az állam igazán. Gyanús volt nekem, hogy miért ilyen alacsony egy 2001-ben megjelenő játék igénye, hiszen manapság nem ritka, hogy egy GeForce 2 MX-es kártya soványnak minősül, nem is beszélve a napjainkban megjelenő programok szinte kielégíthetetlen memória és processzor órajel éhségéről.

A titok nyitja roppant egyszerű. Ez az RTS akár az „Age Of Empires” harmadik része is lehetne, ugyanis a játékhoz a LucasArts megvásárolta a Microsofttól az AOE II grafikus motorját, és valószínű, hogy a teljes forráskódot, bár erről a híradások egy szót sem említenek — de ha elkezdtek vele játszani, gyorsan rájöttök majd, hogy igazam van.

A játékmenet, kezelés, és megemésztés

A játék alapja tehát a „gyűjtőgess nyersanyagot, építkezz, fejleszd a technikai szinted, és gyártsd le a megfelelő mennyiségű katonát és harci kütyüket, ami kell a győzelemhez” — egy klasszikus RTS,



▲ Ez bizony a Millennium Falcon és benne Han Solo

az AOE II alapján, de a Csillagok háborúja sorozat szereplőivel, és helyszíneivel. Nyugodt szívvel kijelenthetem, hogy tényleg nem változtattak semmit a játék motorján, hiszen még a bosszantó hibák is ugyanúgy megmaradtak. Többek között az AI



▲ Bocsánat Hercegnő, de bekapcsolva felejtette a vasalót...

az, amin javíthattak volna, ráadásul kihagyták a különféle népek jellegzetességeiből adódó, esetlegesen egymástól merőben eltérő harcmodor, vagy egységek lehetőségét, amit az AOE II-ben már remekül megvalósítottak. Ezért aztán már nem is csodálkoztam azon, hogy minden szereplőnél ugyanazok az épületek, ugyanolyan egységek vannak, pontosan egyforma tűzerővel, hatótávval, legfeljebb a kinézetük tér el merőben egymástól. Ez alól van persze némi kivétel, például a Naboo Királyságnak eléggé gyenge a gyalogsága, és a nehéz fegyverzete, cserébe viszont ütős légierije és haditengerészete van, de ezek a különbségek csak a negyedik technikai szintnél jelentkeznek. Külön érdekes volt számomra például, hogy minden népnek lehet Jedi lovagja, és a felhúzott erődben is ugyanolyan erejű spéci harcost lehet gyártani.

A játék kezeléséről csupán annyit érdemes megemlíteni, hogy mint a többi felület, ez is tökéletesen olyan, mint az AOE sorozatban megismert. Az egységek kiválasztása az egér bal gombjával, a parancsok kiadása a jobb gombbal történik, a [SHIFT] lenyomásával, pedig akár a bejárható útvonalat is kijelölhetjük. Jól megszokott módon, egy „Command Center” az alapja mindennek, itt gyárthatjuk a „dolgozókat” akik majd a nyersanyagot gyűjtögetik, felhúzzák a különféle építményeket, őrtornyokat, falakat, kutató központokat. A technikai fejlődéshez most is valamilyen épület megléte a feltétel, és a csapatok „upgradedése” valamilyen fejlesztés megléte után, adott nyersanyag mennyiségbe kerül.

Csupa ismerős

Alapvetően kétféle játékmódot választhatunk, így a „Single Player”, amin belül a bajnokság, és a hagyományos

mányos gép elleni menetek találhatók, valamint a „Multiplayer”, amiben megvívhatunk játékos barátainkkal, a helyi hálózatban, modemcsatlakoztatással, vagy a neten keresztül, esetleg fellépve a „zone.com”-on lévő szerverre, regisztrálás után csatlakozhatunk az ott folyó küzdelmekhez.

A bajnokságban az első küldetés sorozat egy oktató menet. Aki nem ismeri az alapokat jelentő AOE sorozatot, annak mindenképpen javasolom ezt a kurzust, hiszen mindössze egy óra alatt a végére lehet érni, és remekül megtanulható közben a program kezelése. A további öt „Campaign” egy-egy külön kis történet, amelyekben mindig más, a Star Wars filmekből megismert népek oldalán játszhatunk végig egy sorozatot. Így például a Lázadók és Leila hercegnő, a Kereskedelmi Szövetség, a Gungan-ek, a Wookie-k élőkön Chewbaccával, és természetesen a Galaktikus Birodalom katonáival.

Darth Vader vezetése alatt. A történetek végigjátszása során a program

rozók megpróbálták a filmbéli eseményeket, szereplőket, és helyszíneket feleleveníteni, bár nekem eléggé furcsa volt, hogy a „Trade Federation”, akiket az „Episode I”-ben ismertünk meg, hogy keveredett össze Chewbaccával, és Han Soloval. Találkozni fogunk tehát valamennyi epizód jellegzetes figurájával, épületével, és járművével, bár igaz hogy totális keveredésben. A rajongók persze tutira értékelni fogják a „Millennium Falcon”-t, vagy „C-3PO”-t, nem is beszélve a sok „R2-D2”-ről, akik bájos „prűtyögéssel” nyugtazzák a kapott feladatokat, de hadd ne soroljam itt most fel a játék valamennyi szereplőjét.

A bajnokság minden küldetése egy előre kiépített környezetben játszódó



▲ Mintha mérgesek lennének a fiúk



dik, de itt inkább arról van szó, hogy az ellenfél, illetve az ellenfelek környezete van fullra kiépítve, mi pedig kapunk egy induló csapatot, egy nyersanyag készlettel.

A győzelem feltételei itt persze nem csupán arról szólnak, hogy ki szerzi meg a teljes uralmat az adott terület felett — minden küldetés elején kapunk egy spéci feladatot (majd utána sorban a többi), amit meg kell oldani. Például megkeresni egy helyet, vagy egy tárgyat, valakit elkísérni valahová, megvédeni egy építményt addig ideig, elfoglalni valamit, kiszabadítani és épségben „haza” juttatni egy szövetséges vezetőt. Mindenesetre a feladatok, mondjuk úgy: igen változatosak, és kellő kihívást jelentenek még „easy” fokozatban is, különösen a küldetések negyedik-ötödik részeiben, ahol már rendszerint a legmagasabb technikai szintről indul a

menet, és az ellenséges csapatokból is bőven van mindenféle.

Fejlesztésre és építgetésre nem minden küldetésben van szükség, sőt lesz olyan, ahol erre még lehetőség sem lesz,

különösen az első pályákon, de azért a történetben előre haladva a feladatok megoldásának többféle módja is

kínálkozhat, így ki-kik maga dönti el, hogy nekivág az induló csapattal, vagy nekifog előbb egy kis erősítést legyártani.

A hagyományos gép elleni menetekben vagy a program ad fel egy véletlenszerűen generált pályát, a hozzá tartozó feladattal, vagy ti magatok állíthatjátok be a paramétereket. Itt hatféle játékmódból lehet választani. A „Terminate The Commander” esetén, a feladat minden ellenséges parancsnok megsemmisítése, és egy emlékmű (Monument) felépítése, a „Commander Of The Base” választásakor, a pálya közepén lévő építményt kell birtokolni 550 napig, a „Defend The Monument” módban egy emlékművet kell megvédeni 250 napig, és a „Monument Race”-t választva az győz, aki először fel tud építeni egy emlékművet. Ezen kívül, van egy „Death Match” mód, de gondolom, erről nem kell különösen szót ejtenem. A játéktér beállítására is van lehetőség, ugyanis az általános térkép típust választva 29 különféle helyszínt, míg a „Star Wars Locale” módban, a sorozatban megismert 13 bolygó, például a „Dagobah”, az „Endor's Moon”, a „Tatooine” a „Naboo” lehetnek a küzdelmek színterei. Be lehet állítani a térkép méretét is minitől a gigantikusig, valamint az ellenfelek számát 1-től 7-ig, a maximális populációt 25-től 200-ig, az induló technikai fejlettséget, valamint a győzelem feltételét, ami lehet az ellenség totális megsemmisítése, idő limit, vagy egy bizonyos pontszám elérése.

Na és ha mindez nem lenne elég a változatosságához, akkor ott van a beépített „Scenario Editor” amivel mindenki olyan pályát kreál, aminek csak a fantázia szab határt, majd az így elkészített küldetés beépíthető a



▲ A körn belül nem kell elem a walkmanba?

játékba, és meg lehet rajta akár a haverokkal is küzdeni „Multiplayer” módban.

Mindent a szemnek és a fülnek

Mint azt már említettem, a „LucasArts” az „AOE II” felületét használta fel a „Galactic Battlegrounds”-hoz, ami egyrészt kicsit már idejét múltnak tekinthető, és a kétdimenziós megjelenítés, valamint a szűkre szabott játéktér sem az, amiről órákat lehetne zengeni, azonban mindezt a hiányságot pótolja a látvány, és a hangok.

Sajnos az egységek és a szereplők most is a pályára feszített négyzetlánc mentén mozognak, sokszor eléggé sarkosan, a robbanások meglehetősen elnagyoltak, de a táj, az épületek, az egységek, a szereplők rendkívül aprólékosan kidolgozottak, és a mozgás animáció egyszerűen tökéletes. Külön tetszett, ahogy a Jedi lovagok a fénykardjukkal kaszabolták a jónépet, meg ahogy a hatalmas lépegetők komótosan cammogtak megállíthatatlanul előre.

A hangokról is csupa jót tudok csak mondani, hiszen a háttérzene,

a szereplők hangjai, egyszerűen minden, aminek hangja van, az a filmbéli megfelelőjének a hangján szólal meg. Nekem legjobban a Gunganek főnökének, Boss Nass-nak a furcsa hanghordozása, és Darth Vader erőteljes düzzadó dörmögő hangja tetszett. Na persze a Tie Fighterok visítása sem akármilyen, nem is beszélve Chewbacca felhőrdüléseiről, vagy C-3PO aggodó hangú monológjairól.

Summa Summarum

Nem vagyok messze az igazságtól, ha kijelentem: ez a játék nem hiányozhat egyetlen RTS kedvelő polcáról sem, a Star Wars rajongóknak pedig kötelező darab. Igaz a grafikája nem mai gyerek, de mégis rendkívül jól kidolgozott és részletes, a hangok és az effektek jól eltaláltak, a játékművet közepes fokozaton már meglehetősen koncentrációt igényel, és mindezt szerény gépigényen, ráadásul a játékidőre sem lehet azt mondani, hogy egy hétvégén végig lehet nyomni az összes pályát.

Clemi

LucasArts / Ensemble Studios

www.lucasarts.com

P11 300 (P11 233), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY	LÁTSZATOSÁG	SZAVATOSÁG	ZENE-HANG
✓	✓	✓	✓

✓ kis gépigény, világgyors grafika, hosszú játékidő.

✗ mintha az AOE egy újabb részével játszottam volna időnként túl nehéz a küldetések

82

Jött a körökre osztott Star Wars: Supremacy, és a játékosok keseregnek vajon jó, jó, de nem is annyira, mert azért elég ronda, meg aztán borzasztó irányítással bír. Rövid időn belül ment is a lecsőbe. Par évvel később, a relatív közelmúlt során mutatkozott be az immár 3D-s alapokon nyugvó Hard Core RTS, Force Commander címen. Miután annak rendje s módja szerint produkált még a Supremacy örökséghez mérten is jókorának nevezhető bukást, a LucasArts végre feladni látszik „nem-hallgatunk-ezenkire” alapú fejlesztési politikáját, s következő stratégiájához végre motort licenszelt. Ne tessék örülni — Age of Empires 2 motort. S noha az Ensemble Studios féle engine korának legkiemelkedőbb RTS motorjai közé tartozott, az általa képviselt látványszínvonal 2001-ben már nem jelent garanciát a sikerre. Maradt még a kérdés, vajon mily hatékonyan együttműködésre lehet képes a kvázi-ódon motor, illetve a Star Wars univerzum. Ennek eldöntése a játékos feladata, miután becsekkolta a Stracraft Wrath-ek mintájára épületek felett leváló, buzgón durrogató X-Wingek kecsesnek csak nagy jóindulattal mondható performanszát

Aliens VS. Predator 2

Vadászkalauz haladóknak

Az idei évben alig lépett fel számottevő FPS a sokplatformos játékpiacon. Néhány katonásdi TBS és az Undying rászolgált ugyan az érdeklődésre, de őket leszámítva nem sok minden árnyékolta be a genre rajongóinak malacperselyét. A megspórolt anyagiakon lehetett viszont hardvert frissíteni (abba viszont, fennforgás esetén szegény cserépmalac beletörődött). Mert bizony az 500MHz-es alaprajel hajnalán, a cacheméreteket és rambuszok bővülésében a fejlesztők egyre bátrabban kínálnak robosztus, a közepes konfigurációkat végzetesen leterhelő játékokat. Akik megelépték a kockázatos, vezéraldozattal járó (ha a főlősnak tűnő anyagi áldozatoknak hálát költöztet a párjuk, és a vele egy konfigurációban található anyósuk is;-) vásárló-áprédet, máris kezdek töprengeni azon, hogy miből és hogyan csoportosítsanak át még egy kis pénzmagot, amiből megegethetnék az újszülött, éhes családtagot. És hogy mivel? Van néhány legenda, amit a játékosok, vagy éppen a programozók nem

hagynak meghalni. Taktikusan adagolva az információ-infúziót egyenest a sokmilliárdos üzletet tápláló útőérbe — ígéreteikkel mindig ott motoszkálnak a vásárlók tudatában.

A préda

Sokan hirdetik, hogy a méret a lényeg. A kicsit is becsülő ellentétben most pihenjen. Az AvP2 a mai trendnek megfelelően, kérdés nélkül 1.3 gigát felnyomat az ember legkeményebb perifériájára;-) Többtucat pálya, közte masszív átvezető animációkkal, igen rövid töltésidőkkel. Így már érthető, mire ez a kompromisszumot nem ismerő hozzáállás. Még a vinfos alatt egy „launcher” menüben kell a 3D eszközt és a felbontást (az opti miskák nagyot csalódhatnak a kártyájukban) kiválasztani. Eztán érdemes takarékra venni a hangerőt, mert a Sierra logo bizony — az igazi rettegés előfutáraként — képes váratlan bizonyítékát szolgáltatni inkontinens mivoltunknak.

A főmenü igen „választékos”. Külön pont foglalkozik az internetes, és külön a hálózatos játéklehetőségekkel. Azt,

hogy milyen mértékben akarjuk leterhelni hardverünket vizuális igényeink megvalósíthatatlanságával, nagyszámú opció végigbongészése után dőlhetjük el. A küldetésválasztás a kapcsolódó portéká (könyvek, játékok, filmek) — immár évtizedek

óta bevált — arculatát tükrözi. Három összefonódó sors, három kampány misszió. Izgalmas, jól felépített történet, gyermekes fordulatokkal. Harrison nevű obsitosra (kinek arcát Schwarzi orrából, szájából, miszter bín szemeiből, és a neves, „kérdézzük-meg-a-közönséget?” tévés-ceremoniamester hajából gyúrták össze) hárul a feladat, hogy egymaga tisztítsa meg az egész bolygót. Meglepő és mulatságos, hogy a páncélozott APC-k és leszálló egységek tűzereje ellenére, egy magányos katona vesződik ajtónyitogatásokkal, ellenállhatatlan vágyat érezve az összetört elektromos panelek hackelésére. Igaz, vannak ép, mindazonáltal „zárva” feliratú kijelzők, de hát hősünk nem az ésszerűség híve. A mesebeli dramaturgiát némileg oldja a sajátengines cut-scenek mennyisége és minősége. A Monolith ebben tényleg óriásit alkotott.

A történetek végső soron összefüggnek, csak úgy, mint '99-es elődjében, a helyszínek minden karakter szemszögéből bebarangolhatók. A legérdekesebb vonalvezetési újítás, az ismét „lenyűgött Alien-bőr” nyújt örömet, és veritéktől iszamos egérmarkolást. Ugyanis a tojásból kipenderült, kis ágról-szakadt arctámadóként kezdődik pályafutásunk. Majd, miután otthonosan mozogtunk a letaglózott áldozat mediastinumban, eleinte izgága matchbox-szörnyként, majd nyalka óriásrovarként sodródunk mindenféle kalamajkába.

A három faj kalandjai kb. 20 órányi tiszta kikapcsolódást nyújthat-



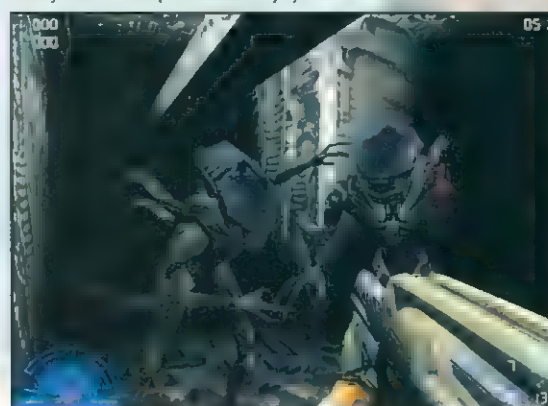
nak, és akkor még mindig ott a királyi többes. Mert az AvP2 multija, tényleg kiimíráló. Tíz választható karakter, úgy, mint: here (nem a testrész!), paetorian, predalien, runner, nyolcféle katona skin (Ivan, Dmitri Rykov, Dunya, Jonhson, Jones, Ichiro, Harrison) és a remekbeszabott predátor bácsik (könnyű, nehéz, támadó és standard). 16 játékos a legkézenfekvőbb sebességi beállításokkal (56K, ISDN, DSL, T1, T2) 12 féllmetesen komor hangulatú pályára mozdulhat rá. A standard DM, Team DM mellett találni pár speciálisan „szörnyű” módokat:

Evac — emberek a „állatok” ellen. Amint a név sugallja, evakuálásról van szó.

Hunt — vadászat az emberekre. Aki meghal, vadászként „respawnol”. Survivor — túlélés egy igen durva világban. Ám itt nem az ember főnöke izzasztja a herét (nem a rovarlani kifejezés)...



A Monolith Productions Inc. 1995-ban jött létre Kirklandben, Washington államban. Nem csak fejlesztőként; hanem kiadóként is számos sikert ért el: Demóikkal elkerítették a mindig résen hajló „nagytestvér” figyelmét, és mikor a Microsoft szélesre tárta az „ablakot” (és talán legközelebbi élménnyel is megajándékozta őket), elképzelték a világot egy olyan, forradalmi számító grafikai rendszerrel, ami abban az időben csak DOS alatt volt megvalósítható. Hamarosan megszületett a Goraud-ol és a Phong-ol gyönyörűen alkalmazó forráskód; a LithTech 3D Engine. Sorra születtek a motor sikeres referenciái: a Blood sorozat; a Shogo; a Get Medieval. Olyan kiadók és fejlesztők születtek, akik kölcsönözték a technológiájukat; mint az Activision, Barking Dog, Cryo, Fox Interactive, Disney Interactive vagy éppen az Interplay. A móci jelenleg négy csomagban kapható, licenszelhető — csúnya szó! A Jupiter a csúcs: A No One Lives Forever következő epizódja készült majd a felhasználásával. A Talon (2.5-ös verzió) a lelke az Aliens vs. Predator 2-nak: A Cobalt által kínált lehetőségeket a Sony PlayStation 2 programozói igyekeznek kiaknázni. Végül pedig a Discovery: főként internetes multijátékok erőforrásaként számítanak rá. Akinek van 75-250.000 dollárja és hajlandósága, az felveheti a legközelebbi kávéházzal a kapcsolatot és meg is nékiláthat a fejlesztésnek!





tűkrök, ami az első AvP egyik legnagyobb dobásának számított. Abban az algoritmusban több volt, sem mint, hogy így eltűnjön (azóta sem láttam olyan minőségben kidolgozott tükörfektust egyetlen játékban sem!). Az autók ablaka egyszerű, átláthatatlan, fénytelen

Overrun — támadók és védők harcolnak a pozíciókért.

A prágai lelke

Az új motor. Tökéletesen képes visszaadni az élien univerzum hangulatát.

De mégis hiányérzelem van. Apróságok, amik nem is igazán új elemei a korszerű grafikának, mégis hiányoznak a Lähtech repertoárjából. Gyönyörű fény/árnyék effektusokat képes létrehozni, de dinamizmus nélkül. A falakon végigsöpör a lámpa (ez az egyetlen igazi pozitívum), de a textúrák alkotta „gyán” árnyékolás cseppet sem változik. Vajon a

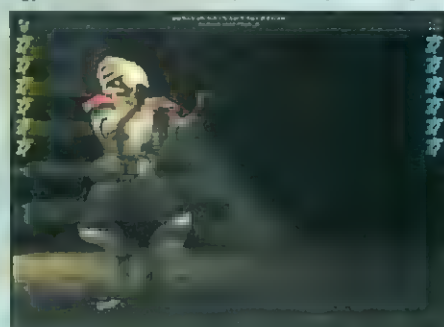
Monolithnél láttak a Blade Of Darkness-t idén tavasszal? Nincsenek

felület. A legtöbb objektumon nem hagy nyomot a nehéztüzérség sem. A karakterek magas polgonszámmal szépen mutatnának, ha nem ódon, éleshatárvonalú elemekből épülnének fel. A halálanim egy nagynulla.

Nicsenek eltérő módon latba eső találati felületek, és darabolódó „skeletál modellek”. Az alsó végtagok mozgása, és a talaj nincsenek szinkronban.

És mégis: végre egy játék, amia bonyolultsága ellenére nélkülözi a grafikai bugokat. És akkor becsapódik az első gémpléj bug. Majd a következő. És így tovább. Script hibák, „environmental AI” hibák mindenütt. Ezek némelyikét újratöltéssel sem lehet megkerülni. Csak kódokkal.

Aztán ott van a clipping. Hát, hogy a nyavalyába gyűjtsön szegény vadászunk trófeákat, ha azok egyszerűen beleolvadnak (szó szerint)



a talajba? Minek a páncéltörő lövedék Harrisonnak, ha embertársai az arcukba kapott 20! ilyenből sem borulnak meg? Céltűzés volt a környezet interaktivitásának fokozása, hogy ne csak egy újabb „kapcsolónyomkodós” játék szülessen.

Mikor Alan Dean Foster 1978-ban Dan O'Bannent, Donald Smetett hevenye szett forgatókönyvíróitól megírta az első Allen regényt (további nagyjúk akik tollat ragadtak: Allen — Robert Sheekley, David Bischoff, a Perry házaspár, Damien Forrestal — Doom sorozat papíra, vetője Predator — Paul Monette, Simon Hawke, Kyle Stenbagen, Nathan Archer) az akkor még kiaknázatlan és igazi nagybütös KARAKTER-ek hiányában stagnáló sci-fi piac (csak az 50-es évek nagy koponyáinak mai szemmel olvasva bizony igen konzervatív írásai próbálják kielégíteni az olvasók táborát) még nem is sejtette, mi találta el, igen kényes, mondhatni végzetes helyen. Ridley Scott filmje pedig, noha mérföldkőnek számított, csak a nyolcvanas évek közepétől vált igazi kultusz filmmé. '86-ban elkészült a folytatás, amit öt év múlva még megoldottak egy nyúlarknyival. Az Aliens túlélőgárdája két taggal megrövidült. Michael Biehn (Dwayne Hicks tizedes) valamilyen okból nem vállalta a további esztétizálás. Carrie Henn (Rebecca Jorden) pedig tinédzserre csaperedve még ráncfelvarrás után sem játszhatott kielégelés korú leányzót. Így hát hálivúd néhány probléma-megoldó „zenije” volt kénytelen az idegen-inváziós filmek legelőszettebbjéhez scriptet szolgáltatni, ami a premier plán megjelenést ekkorukorai „forgatókönyv-halálra” súlyította, amem túlfrappánsan kiírt hőseket. Steve Perry trilógiája kavarta fel először az Allen-saga körüli átközlöt 1992-t. Eredeti ötlete egy igen sötét, és a kritikások azerint hangulatában megújuló erőteljes képi világú filmet eredményezett. J. P. Jeunet rendezésében. Az alapötletet valószínűleg a '86-os Bolygó neve: halálban megismert kiállás. Newt húszas éveinek szörnyű megpróbáltatásait mesélte volna el, Földön, a világűrben. Minden kulcsmozi-vuim szerepelt a rebényekben: az 1997-es filmből a hadseregől az idomított őrszervezőkön át, a feltámadott Ripley-ig. Állítólag az ötödik epizód előkészületeinek is nekifutottak, és ha Mo. Weaver tud egy kis időt szakítani a GhostBusters 3 forgatásá szünetében, nem kizárt, hogy — Joe Whedon forgatókönyvének felhasználásával — Ellen Ripley is hamarosan összehaverkodik egy Ragadozóval a mozivászonon.

Nem állítanám, hogy összejött a dolog. Néhol valóban beavatkozhatunk; egy-egy tokmány és zár átolvasztása, manipulálás a kamerákkal eredményt hozhat a feladatok megoldásában. De minden irányítottan, kiütemezett helyen a játék

linearitásának megajajozását szolgálja. A tárgyak jobbára sérthetetlenek (leszámítva a képernyőket).

A '99-es AvP-hez egy teljes audio CD melléklet volt, ami a játék dinamikus aláfestéseként szolgált, sőt önálló „filmzeneként” is megállta a helyét. Az idej, második epizód szintén két korongot foglal el, ám ezúttal a remek zenei kíséret a programfájlokba integrálva található.

És még, így a vége felé egy remek hír: az Avp1-el ellentétben végtelen mentési lehetőséget építettek a játékba, talán éppen a nagyszámú negatív visszajelzés hatására.

Az utolsó szó jogán

Ha csak egy átlagos FPS-ről lenne szó, akkor is kiérdemelné a jó osztályzatot, de mivel ennél jóval többről van szó, egyszerűen kihagyhatatlan a sorozat rajongói számára. A Fox nagy kockázatot vállalt, mikor fejlesztő céget váltott, de végső soron nem döntöttek rosszul. Nem kis feladat megfelelni a trédmark hagyományainak, a Monolith pedig igazán kitett magát érte.

Ender Wiggin



Fox Interactive & Sierra / Monolith

www.monolith.com

PU1700 1004501 128 MB RAM (128 MB RAM) D3D

LÁTMÁNY
HITSZÁRÍTÁS
SZAVATÓSSÁG
ZENE-HANG

✓ -vérfagyasztó
viszszajelzés
film- hangulatú

✗ -nagy gépigény
csúfítva hangok
zse bugok

87

Ghost Recon

Kelet-Európai Szabadtéri Játékok

Bár lehet, hogy kissé túlzó az állítás, mégis megkockázatom: kevés fontosabb dátum van a PC-s játékok — természetesen nem létező — történelemkönyvében, mint a Rainbow Six megjelenésének a napja. Tudom, mal ugyanis ez a program terem-
tette meg a 'tactical shooter' névre hallgató stílust. A játékmenetnek idején nagyon sokan kritizálták. A legtöbb felhasználó előbb kétségbeesetten kereste a 'Health', 'Armor', és 'Ammo' feliratú csomagokat, majd felháborodottan csapkodta az egyébként ártatlan eget az alátétthez, amikor szembesülnie kellett azzal a ténnyel, hogy ebben a programban elég egyetlen golyó, és holtan terülünk el. Aztán szépen lassan a legtöbb hozzászóló ahhoz, hogy ebben a játéktípusban a pontos tervezés, és az óvatos mozgás alapvető fontossággal bír. A történet innen már ismert. Megjelentek a folytatások, megszületett a Counter-Strike, majd idén nyáron kijött az Operation:

Flashpoint is, és a játékosok túlnyomó része átpártolt az új stílus képviselő programokra. Az azóta eltelt évek

alatt a Red Storm a Rainbow Sixben rejlő lehetőségeket maradéktalanul kihasználta. Nem is volt más esélye, hiszen a cég ezeken a programokon kívül szinte csak irdatlan nagy bukásokat produkált. A srácok mostanra látták elérkezettnek az időt arra, hogy egy utolsó küldetéslemez (Black Thorn) kiadásával búcsút intsenek a sorozatnak, és valami újba fogjanak. Az új gyermek neve Ghost Recon lett. A program szlogenje talán ez lehetne: 'Rainbow Six a szabadban'. Ugyanis az R6 alapvetően CQB-játék (close quarter battle) volt, vagyis az összecsapások túlnyomó része zárt térben játszódott. Erre volt kihegyezve a méra marigencsak korosnak mondható engine is, amely a szabadtéri jelenetek során elég mókásan teljesített. A játékosok pedig lélegzetvisszafojtva vártak. Érdemes volt? Mindjárt kiderül.

Történel

A Red Storm védjeggyé vált pocskék minőségű bevezető videóból a következőket tudhatjuk meg: 2008-ban járunk. Oroszországban ultranacionalista kormány került hatalomra, amelynek két célja van: a vasfüggöny újbóli leeresztése, és az ex-Szovjetunióból kivált államok (Ukrajna, Fehéroroszország,



▲ négy

Kazahsztán, Grúzia, Litvánia, Lett-, és Észtország) vissza-csatolása. Ezt a NATO sem nézheti tétlenül, így csapatokat küld a területre, köztük egy amerikai speciális gyalogos egységet, a Szellemekeket is.

A háttértörténet, mint azt láthatjátok, nem túl eredeti, ami talán annak is köszönhető, hogy a Ghost Recon mögött nem áll Tom Clancy regény. A mester azonban most is jelen volt a program készítésénél. Egyrészt tanácsadóként segítette a fejlesztők munkáját, másrészt ő közvetített a programozók és a hadseregben lévő kapcsolataik között.

Ittél elöl

A játékmenet alapvető változtatásokon ment keresztül. A sokak által kedvelt, de legalább ugyanolyan sokak által elátkozott tervezési fázis teljesen kimaradt a programból. Bevetés előtti kötelezettségeink így mindössze feladataink áttekintésére, valamint a megfelelő csapat és fegyverzet kiválasztására korlátozódnak.

Az eligazítások meglehetősen részletesek. A ránk váró terület térképe mellett rendelkezésünkre áll néhány fénykép is a stratégiai fontosságú objektumokról, így nagyjából tisztában lehetünk azzal, mire is számíthatunk majd ránk az akció során.

Egy küldetésben legfeljebb hat katoná vehet részt. Az akciócsoport

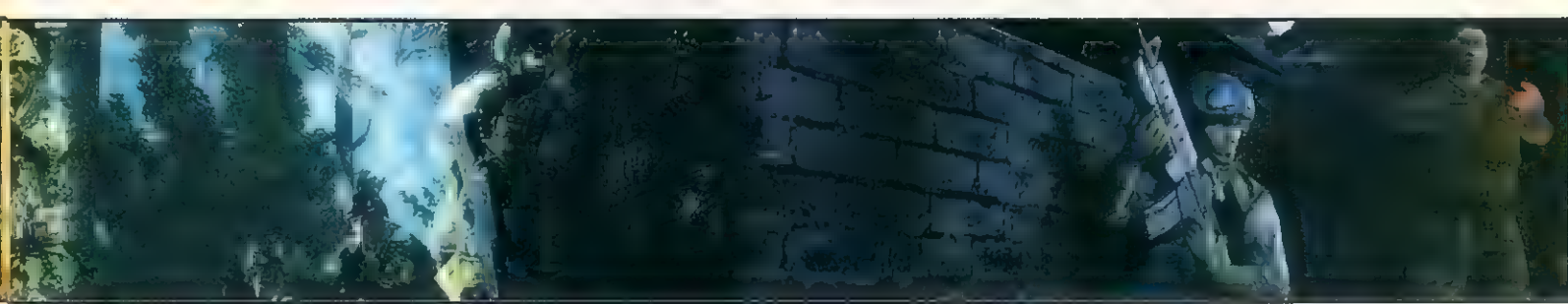


▲ képre

három csapatból állhat, míg egy csapatban maximum három ember lehet. Katonáink feladatukörük és felszerelésük alapján négy csoportba oszthatók. Ezek: lövész (rifelman), támogató (support), mesterlövész (sniper), és tűzsergő (demo). A teljesített küldetések után a résztvevők tapasztalati pontokat kapnak, amelyeket újabb négy kategóriában szórhatunk szét. Ezek: fegyverkezelés (weapon), lopakodás (stealth), állóképesség (endurance), és vezelési képesség (leadership). Érdemes odafigyelni az úgynevezett specialistákra is, akikkel ugyancsak egy-egy sikeresen teljesített misszió után bővül kis csapatunk. Ők egyrészt sorkatonáinknál jobb képességekkel rendelkeznek, másrészt különleges fegyvereik és eszközeik vannak, harmadrészt külsőjük is messziről megkülönbözteti őket az „átlagtól”.

Az elérhető fegyverek — számuk húsz körül van — és eszközök különböző kombinációkban választhatók. Ez jelentősen megkönnyíti a csapat gyors és hatékony felszere-

Tom Clancy's
GHOST RECON



lését. Nagyot nem tudunk hibáztatni, hiszen a gép figyelmeztet minket arra, ha valamilyen fontos — illetve a küldetés teljesítéséhez feltétlenül szükséges — dolgot kifelejtettünk volna a hátizsákból.

Ha már eszközökről beszélünk. A játékban számtalan járművel találkozunk, de sajnos ezeket nem áll módunkban kipróbálni még utasként sem. Ez az Operation: Flashpoint megjelenése után fél évvel elég ciki, különösen egy olyan program esetében, amely ennyire nagy hangsúlyt fektet a realitásra, és a taktikai elemekre.

Kezelőfelület

Az, hogy a tervezési fázis kimaradt a Ghost Reconból, még nem jelenti azt, hogy süketek, néma, és vakok lennénk a küldetések során. Csapatunk mozgását ugyanis két — nemsokára bővebben bemutatott — képernyő segítségével tudjuk egyszerűen, mégis hatékonyan koordinálni.

A 'Soldiers' képernyőre kattintva csapatunk bármelyik tagjának a

bőrébe belebújhatunk. Emellett ezen a képernyőn láthatjuk a küldetésben résztvevő emberek beosztását, képességeit, fegyverzetét, és természetesen egészségi állapotuk felől is itt érdeklődhetünk.

A másik képernyő, amely a 'Command' névre hallgat, talán még az előzőnél is sokkal hasznosabb. Egyrészt látható rajta az adott küldetés helyszínéről szolgáló terület térképe a megközelíthetetlen helyekkel, és a stratégiai fontosságú pontokkal együtt. Ha erre bármelyik csapatunkat kiválasztva rákattintunk, útvonalpontot adunk meg. Sőt, azt is beállíthatjuk, hogy embereink az adott pontra megérkezve mely területet fedezzék. Ezen kívül itt befolyásolhatjuk haladási sebességüket, és agresszivitásukat is.

A kezelőfelület meglátni, megszeretni, és megtanulni használni pillanatok alatt sikerült. Ennek a két képernyőnek a segítségével szinte minden, csapatmozgással kapcsolatos igényünket ki tudjuk elégíteni, kivéve talán egyet. Az egyes csapattagoknak nem tudunk külön

parancsokat adni, az egy csapatba tartozó emberek mindig együtt mozognak. Mire gondolsz? Vegyünk egy olyan helyzetet, ahol egy épületet szeretnénk megtisztítani az ellenállástól háromfős csapatunkkal. Erre a feladatra ketten is elegenden lesznek, ezért



▲ **bontva**



▲ **Egy megsemmisített tankhadosztály**

A kimerítt életserűségükről hírdeti Tom Clancy darabok legújabb epizódja sem plekó — ám mi a teendő, ha már ez sem elég? Bizonyos önmön magukat az alkotóknál jóval nagyobb szak tekintélynek valló játékosok állítják, kitűnő ez a Ghost Recon, egészen kiváló ez a Ghost Recon — de még mindig nem az igazi, mert sült bulioyes esetén karaktereink nem esnek hipothermiába: a klímától vérmennyiségének okán. S lőn — a www.ghostrecon.net címen elérhető rajongói színról már felölthető a Realism Mod patch csomag. Az ezzel megátmogatott változat az alkotók szerint márolyan közel áll az életserűséghez, amennyire az lehet. Lehetőség — értendő ez a fegyverek tűzerejét, illetve a sebességek színteződéseit vizsgálván: Figyelem! A patch nem hivatalos jellegéből adódóan mindenki csak saját felelősségére használhatja azt. Kiké? ne bálíni, max. uninstal!

szeretnénk, ha a harmadik az első szobában maradna, és fedezné a bejáratot, hátha egy ellenség erre téved. Na ezt nem tudjuk megtenni.

Aktúban

A játék, és egyáltalán, a környezet a Red Stormhoz méltóan realisztikus Pillanatok alatt beleélhetjük magunkat egy olyan katona szerepébe, aki erdős területen halad előre azzal a tudattal, hogy egy terepszínű egyenruhában fekvő ellenség talán már másodpercek óta mesterlövészpuskájának a távcsővében figyeli. Ennek ellenére nem szabad idegeskedni, hanem lassan és megfontoltan kell előrenyomulni.

A fejlesztők annyival megkönnyítik (?) az életünket, hogy bizonyos helyekre egyszerűen nem teszik lehetővé a feljutást. Már ez sem méltó ahhoz a realisztikus szemlélethez, amely egyébként a GR-t jellemzi. Az viszont már egyenesen röhejes, hogy az ugrás, mint funkció, hiányzik a programból. Még egy térdig érő falon sem tudunk átszökkeni. Az sem megoldás persze, hogy CS módra ugráljunk, mint a bakkecskék, miközben úgy 40 kiló felszerelés van a hátunkra és a mellkasunkra aggatva, hogy az ugyancsak nem pehelykönnyűségükről ismert

fegyverekről már ne is beszéljek. Mindenesetre ezen még lehetett volna csiszolni, mert a guggolás, a fekvés, és az oldalirányba kihajolás még közel sem minden. Még egy észrevétel: az oldalirányú mozgás (strafe) sokkal lassabb, mint ahogy azt más, hasonló stílusú játékokban megszokhattuk.

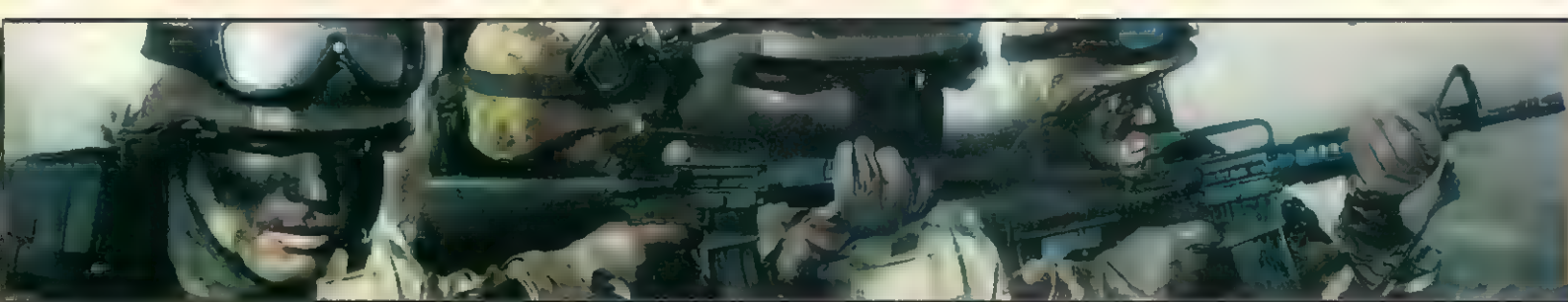
A történyekkel célszerű és szívesen bábni, mivel a figurák sérülésmodellje teljesen csontvázalapú, vagyis egy golyó a fejbe pontosan elegendő. A fegyverek tüzelési módja, ahogy azt már a Rainbow Sixben is megszokhattuk, állítható, tehát lehet egyesével is, és sorozatokkal is lőni. Sajnos, mi is hasonlóan akkurátusan vagyunk lemodellezve, így nagyon kell figyelni a testi épségünkre. Erről van is egy sztorim: az egyik küldetésben már túl voltam a mindent eldöntő nagy tűzharcon, és elégedetten konstattáltam, hogy mindenki életben maradt. Aztán ahogy mindenki iszkolt a menekülési pont felé, észrevettem, hogy az 'A' csapat egyik tagja nagyon lemaradt a többiek től. Megnéztem a Soldiers' képernyőt és látom, hogy a stilizált emberalak bal lába piros, vagyis meglőtték. Odarohanok hozzá, és amikor megláttam, nem tudtam, hogy sirjak-e vagy nevessek. Szegényke olyan szánalmat keltően húzta a lábát, hogy legszívesebben a hátamra kaptam volna, amúgy Forrest Gump módra.



▲ **A simaszkos akcióban**

A Ghost Reconban a Red Stormtól sokatlan módon lehetőségünk nyílik arra, hogy a küldetések közben is mentünk.

Azonban ez elég érdekesre sikeredett, működését igazából a mai napig nem siker



rült megértenem. Minden térképen találunk egy 'Extraction zone' névre hallgató pontot, ahova a feladatok teljesítése után el kell jutnunk katonáinkkal. Ez csak akkor nem szükséges, ha nincs több ellenség a pályán. Az R6 örökség ebben a megoldásban is egyértelmű.



▲ Kedvenc emberem, a simaszkos mesterlövész

Grafika

Mindig gondban vagyok, amikor egy program grafikájáról kell írnom, ugyanis nem érzem magam kellően kompetensnek az ügyben. Nekem teszlik. A nyílt terek megjelenítésére optimalizált engine két különböző, egy közepesnek (Cel2-800, 256 MB RAM, TNT) és egy annál kicsit jobbnak (Cel2-860, 256 MB RAM, GeForce) mondható konfiguráción is jól muzsikált, ugyan nem túl magas felbontásokban.

A tereptárgyakra húzott textúrák egy-két kivételtől eltekintve részletesek, és szépek. A fák hajlongnak a szélben, a folyók áramlása szemmel is jól látható, a nap fénye pedig olyan erős, hogy amikor felé fordulunk, szinte attól tartunk, kiégeti a monitor képcsövét. A megjelenítés minősége akkor sem romlik, amikor elered az eső, vagy a hó. Bár nem telepítettem fel újra az összehasonlítás kedvéért, de így emlékezetből azt mondanám, hogy a természet ábrázolása jobban sikerült a Red Stormos fiúknak, mint a Operation: Flashpoint cseh alkotóinak.

A programban látható emberek megjelenítésére nem lehet panaszunk; kidolgozottságuk megfelelő szintű — különösen csapatábrázolásuké —, és animációjuk is roppant élethűre sikeredett. Nem kevésbé elhanyagolható tény, hogy legjobb barátaink, a csapatársaink kezében látható fegyverek is „dögösen” festenek. Ezeket nemcsak ezért nézzük meg jó alaposan, hanem azért is, mert a saját kezünkben nem fogjuk látni őket, ergo a R6-örökség itt is érezhető.

Hangok

A Ghost Recon a hanghatások terén nem mutat fel semmi különlegeset, de azt sem állíthatom, hogy kudarcot vala. Ami pozitívum: a hangforrások térbeli pozicionálása az EAX technológiának köszönhetően parádésnak mondható, a küldetések előtt és után hallható művek pedig Hans Zimmer

idézik. Ami negatívum: csapattársainknak nem adhatunk rádióan parancsokat.

AI

Semmit nem ér a grafikusok munkája, ha a mesterséges intelligenciáért felelős csapat nem végezte jól a dolgát. Szerencsére ők sem lopták a napot.

Az ellenfelek 'Recruit' fokozaton még elég bambák, később azonban egyre rafináltabbak: kihasználják a tereptárgyak által nyújtott fedezékeket, csapatban mozognak, és célzásuk is jelentősen feljavul.

A tőlünk függetlenül mozgó csapatrészeket alkotó társaink mesterséges intelligenciája már hagy némi kíváncsival maga után. Annak ellenére, hogy mozgásukat és viselkedésüket a 'Command' képernyő segítségével meglehetősen pontosan tudjuk szabályozni, azért nem árt odafigyelni rájuk, és a fontosabb összecsapások erejéig csatlakozni hozzájuk.

Ha viszont mi is a harcok részesei vagyunk, az AI időnként annyira jó, hogy már-már az az érzésünk, hogy lemaradunk az akcióról, hiszen csapatársaink rendre leszdedik helyettünk az ellenfeleket.

Komoly kritika talán csak embereink útkereső algoritmusát illetheti, akik hajlamosak beragadni bizonyos helyekre.

Multiplayer

A Ghost Recon fejlesztése során végig szem előtt tartották a többjátékos üzemmódot. Épp ezért szerettem volna bővebben beszámolni erről a lehetőségéről, de akadályokba ütköztem. Kezdtük talán a játékhoz csatolt szerverkereső programmal, az ubi.com-mal. Az egy dolog, hogy szép, és pillanatok alatt kapcsolódik a központi szerverre. Az is remek dolog, hogy úgynevezett lobbikba tömöríti a játékosokat, és csecke is ikonokkal jelzi az éppen futó partikat, és a résztvevők számát. Viszont az már egyáltalán nincs rendben, hogy annak



▲ Ami szép, az szép

ellenére, hogy hétvége volt, és kábelmentes elérésről próbálkoztam, egy hercig kis teknőc jelezte elérésem gyorsaságát. Az meg már egyenesen pófátlanság, hogy hiába próbáltam olyan partíhoz csatlakozni, ahol elvileg volt szabad hely, amikor beléptem volna, mindig azt a visszajelzést kaptam, hogy tele a szerver.

Ennek öröme egy gyors uninstall keretében könnyes búcsút vettem a programtól, és inkább az All-Seeing-Eye névre hallgató szerverkeresővel próbálkoztam, amelyet mindenkinek csak ajánlani tudok. A telepítést, a konfigurálást, és a tényleges csatlakozást percek alatt elvégeztem, így végre játszhattam is. Sajnos csak olyan szerverre jutottam be, ahol malaciga folyt, így legnagyobb sajnálatomra nem tudtam kipróbálni a kooperatív küldetésteljesítést

lehetőségét.

Választható játékmódok: Hamburger Hill, Last man standing, Sharpshooter, Search and rescue, Firefight és Mission.

Összegzés

A Ghost Recon a nyilvánvaló hiányságok ellenére is remek játék. Fáj a rádióparancsok, és a mobilitás hiánya, de a mérleg másik serpenyőjébe annyi pozitívumot tudok tenni, hogy egy pillanattig sem kétséges a pontszám.

Bazska



▲ Sorbanállás a budinál

YubiSoft/Red Storm Entertainment

PIII 300 (PIII 400), 128 MB RAM (64 MB RAM), CD-ROM

www.ghostrecon.com

LÁTVANY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ grafika
✓ kezelhetőség
✓ játékmenet

✗ túl sok kompromisszum
✗ multiplayer gyűgő

89

ETHANOR



576
KByte



Harry Potter

AND THE
PHILOSOPHER'S
STONE





ÚJ DONÁSGOK

576

www.576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

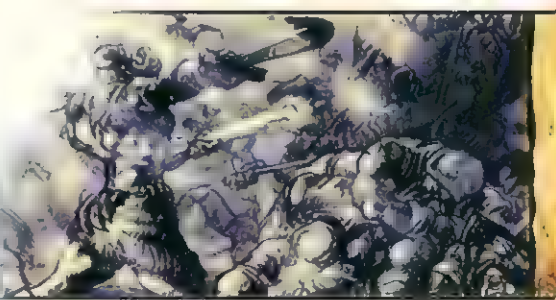
1089. BUDAPEST, PF. 132. TEL: 32-85-303

A NAGY BALHÉ (MAGYAR NYELVEN)	9,999	ICEWIND DALE	6,999
AGE OF EMPIRES COLLECTOR'S EDITION	29,999	ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	7,999
AGE OF EMPIRES I GOLD EDITION	8,999	IMPERIUM GALACTICA II	3,333
AGE OF EMPIRES II GOLD EDITION	19,999	INDUSTRY GIANT	3,999
AGE OF EMPIRES II CONQUERORS	9,999	JAGGED ALLIANCE 2.5	4,999
AGE OF SAIL II	7,999	JUNGLE BOOK: THE GROOVE PARTY	9,999
ALADDIN NASIRA BOSSZÚJA	9,999	JURASSIC PARK III	HÍVJ
ALONE IN THE DARK 4	9,999	KA-52 TEAM ALLIGATOR	1,999
ASTERIX MEGA MADNESS	7,999	KINGDOM UNDER FIRE	12,999
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7,999	LEGO BIONICLE	HÍVJ
BALDUR'S GATE 2 SHADOWS OF AMN COLLED	12,999	LEGO CREATOR: HARRY POTTER	HÍVJ
BALDUR'S GATE 2 THRONE OF BAAL	7,999	MAX PAYNE	HÍVJ
BLACK & WHITE	12,999	MERCHANT PRINCE II	7,999
BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND	9,999	METAL GEAR SOLID	9,999
CEASAR III (BEST SELLERS)	2,999	MOTO RACER 3	HÍVJ
C&C RED ALERT 2	10,999	MYTH III - THE WOLF AGE	HÍVJ
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE	6,999	NBA 2002	HÍVJ
CLIVE BARKER'S UNDYING	11,999	NHL 2002	12,999
COMANCHE 4	HÍVJ	ORIGINAL WAR	9,999
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	21,999	OPERATION FLASHPOINT	HÍVJ!
COMMANDOS 2	10,999	OUTLAWS (CLASSIC)	3,999
COSSACKS: EUROPEAN WARS	9,999	PLANESCAPE TORMENT	3,999
CURSE OF MONKEY ISLAND (CLASSIC)	3,999	POOL OF RADIANCE	HÍVJ
DEUS EX	HÍVJ	RAYMAN M	HÍVJ
DIABLO BATTLE CHEST	12,999	RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	HÍVJ
DIABLO (BEST SELLERS)	2,999	SACRIFICE	11,999
DIABLO II	7,666	SETTLERS 4 (MAGYAR NYELVEN)	7,999
DIABLO II: LORDS OF DESTRUCTION	8,999	SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	11,999
DINO CRISIS	3,999	SILENT HUNTER II	HÍVJ
DRIVER (BEST OF)	3,999	SOUL REAVER 2	HÍVJ
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	12,999	SQUAD LEADER	9,999
E.SZEVE SZETT BIRODALOM	12,999	STAR WARS: BATTLE FOR NABOO	12,999
EMPIRE EARTH	8,999	STAR WARS: JEDI KNIGHT & DARK FORCES	5,999
EUROPEAN SUPER LEAGUE	5,999	STAR WARS: ROUGE SQUADRON 3D	5,999
F1 2001	12,999	STAR WARS: X-WING ALLIANCE	5,999
FA PREMIERE LEAGUE MANAGER 2002	8,999	STAR WARS: X WING COLLECTORS SERIES	5,999
FALLOUT TACTICS	11,999	TECHNOMAGE	4,999
FIFA 2002	12,999	THE GRINCH	11,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 STD	24,999	THE NATIONS (MAGYAR NYELVEN)	9,999
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	34,999	TIGRIS SZÍNRE LÉP	9,999
FLY! II	11,999	TRAFFIC GIANT GOLD	7,999
GABRIEL KNIGHT III (BEST SELLERS)	2,999	TRAIN SIMULATOR	19,999
GRAND PRIX 3 GOLD + SEASON 2000	7,999	TROPICO	HÍVJ
GRIM FANDANGO (CLASSIC)	3,999	UNREAL TOURNAMENT (BEST OF)	3,999
HALF-LIFE (BEST SELLERS)	2,999	WARTORN	2,999
HALF-LIFE: BLUE SHIFT	6,999	WHEEL OF TIME	3,999
HARRY POTTER & THE PHILOSOPHER'S STONE	12,999	ZAX THE ALIEN HUNTER	9,999
HOMEWORLD (BEST SELLERS)	2,999	ZEUS GOLD EDITION	8,999

Az árak a 2,5%-os ÁFA-t tartalmazzák!

Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

MYTH III THE WOLF AGE



A „Véres Aratás” sorozat trilógiává bővül

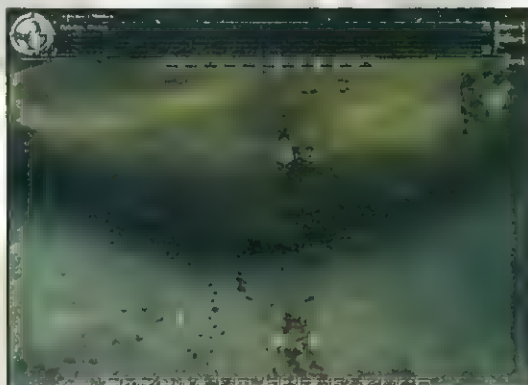
Az ősz folyamán már írtunk a Green Berets című játékról, ami a Myth sorozat második epizódjának motorját használta. Ebben a játékban amerikai katonák irányítását vállaltuk magunkra, hogy a vietnami dzsungel poklaiban teremtsünk némi rendet. Ha a játék másra nem is volt jó, arra biztosan, hogy újra felkeltse az érdeklődést a Myth sorozat iránt.

A „Mitosz” nyitódarabja az 1998. év hajnalán jelent meg. A Fallen Lords beírta magát a játékok történelemkönyvébe, meghezozta csupa nagybütykűvel. Az első igazi háromdimenziós megjelenést adó valós idejű stratégiai játékként, mint stílusteremtő alkotás marad emlékezetes. Ma is emlékszem az elképedt arcokra, és a hitetlenkedő megjegyzésekre: csodaszámba ment a forgatható nézet, a domborzat, sőt mára talán viccesnek tűnik, de leesett az áhunk, mikor azt láttuk, hogy a figurákat eltakarja például egy-egy fa, vagy a nyílvezetők megakadnak a terep-

tárgyakon. Bizony, ez akkoriban még újdonságnak számított, pedig nem is volt olyan régen. Természetesen, mint minden úttörő darab, a Fallen Lords is sok hibával rendelkezett. Bővelkedett bugokban, de a kezelhetősége is komoly kívánnivalót hagyott maga után.

Másfél évvel később debütált a Soulbrighter, mely sokat tanult „bátyja” hibáiból, illetve az óta a palettán megjelent elképesztően sok hasonszőrű próbálkozástól is. A számos klón is lehet az egyik oka annak, hogy a második rész messze nem durrant akkorát, mint az első Myth. Sok hibát kiküszöböltek, javítottak a grafikán, de a kezelhetőség az elsőhöz hasonlóan nehéz maradt. A rajongótábor mindenestre, ahogyan nevébe is foglaltatik, rajongott érte, az Interneten komoly klánok alakultak, és csépelelték egymást, ahogyan az a nagykönyvben meg van írva.

A sorozat sikerének alapvetően mégis az a különös, még maig is szinte egyedülálló hangulat a titka, amit csak a Myth tud nyújtani. Ha a szerepjátékos szótárból szemezgetünk, a „dark-fantasy” kifejezés pontosan ráillik. A természetfeletti hatalmak ellen vívott, bukásra ítélt háborúban küzdő maroknyi seregaradékokkal kell küzdeni halálán túli, majdhogynem



▲ Nem azt mondta, hogy a sárga úton menjünk?



▲ Ilyen még a Rettenthetetlenben sem volt

Úgy tűnik, Phantom Menace óta a játékfejlesztők koreiben sikk előzményekben gondolkodni. Hasonlóan a Kohanek korai történelmét bemutató Ahirman é Githhez, a Myth III is az eredeti epizódok előtt tiszteleg. Hogy pontosak legyünk, 1121-ig visszünk egy még az eredeti Mythekben ábrázolt birodalmakhoz képest még kegyetlenebb, vérszomjasabb tájon. A mű alcíme — The Wolf Age, azaz a Farkas Kor(a) — Connacht, a Farkas nagyszerűsége szignozza, aki a Myrkrida elsöprése után Minden Földön Lakta Föld Császárává lépett. Már ha vagy párdobolhat, vagy megölt, vagy őt eljuttatni odáig. Én megtenném!

legyőzhetetlen ellenfelekkel szemben. Nincs szó világmegváltásról, sorsfordító ütközetekről, nem. Itt az a hős, aki minél több ellenfelet ránt magával a halálba, esetleg életének kockáztatásával pár percig fel tudja tartani a sereg üldözőit, vagy felderítőként az ismeretlen rémségek közé lopakodik.

Hogy az élet értékének hangsúlyozása még nagyobb hangsúlyt kapjon, a Myth játékokban minden szereplő nevesített, sokuk „beszélő nevekkkel” felruházott harcos, kinek múltját ismerjük, jövőjét mi alakítjuk. El lehet képzelni kicsoda dráma, mikor kedvelt harcosunk, kit mi „neveltünk” föl — emlékszünk minden csatájára és minden kalandjára — a feláldozandók listájára kerül, hogy halálában a többiek életét, és a küldetés sikerét biztosítsa. Ha szerencsénk van, megeshet, nem is hiába küldtük a biztos pusztulásba...

Nem utolsó sorban a dark stílus mellett — vagy inkább: miatt — a látvány különösen nagy hangsúlyt kapott. A naturalisztikus, valóságghú ábrázolásmód a csatákat olyan iszonytató és mocskos „magasságokba” emelte, ami szintén páratlan a játékok világában.

Most, majd három év hallgatás után itt a sorozat harmadik darabja a Myth 3 — The Wolf Age. Grafikailag csúcs, hangulatilag még „darkabb”, és a kezelhetőség is sokat javult — egy szóval megérte a várakozást.

Mikortól Farkaskor!

A Bukott Urak háborúi véget érnek. A száz évig tartó háborúskodás után végre fellelmezhetnek a birodalmak. Egy történelemtudós éppen ekkor találja meg azt, amit egész élete során keresett: a háborúk előtti idők történelméről szóló feljegyzéseket. Mélyen egy hegy gyomrába eltemetve, emberi láb által már ezer éve nem taposott szentély padlóját járja, mikor egy belső kamrába jut. A falakon, a padlón és tornyok-

ban magasodó papirusztekercseken éppen azt örökítették meg elődei, amire vágyott: népének múltját, de legalább is egy olyan nehéz szakaszát, mint amin ő, és a mostaniak éppen átestek.

Ezer évvel ezelőtt szörnyű hatalom kelt, mi pusztulásba kergette a birodalom népeit, egy sötét hatalommal játszó mágus,

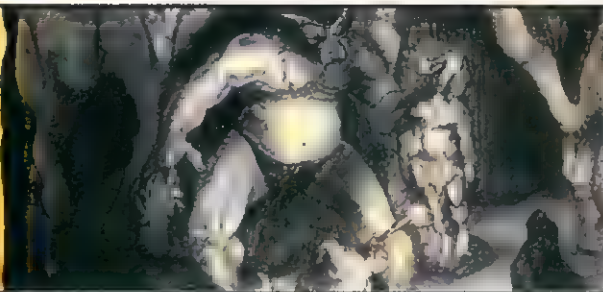
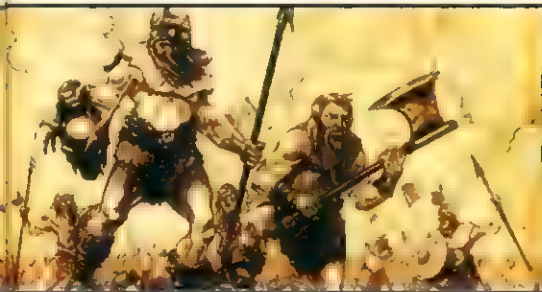


Moagim élőhalott seregei vezényletével az egész ismert világot hatalmába akarta keríteni. Ez az az idő, mikor az

ogárok népét mágikus bilincsbe verték, és az embereket ellen kényszerítették. Ez az az idő, mikor a gigászi vasgólemek összefogtak a „Rossz”-szal, ez az az idő, mikor az emberek és törpék nemzetei elkésredetten küzdöttek az életben maradásért a halálán túli hordák ellen. Ez az az idő, mikor egy új hős született, Connacht, kit a Farkasnak is neveztek. Ez az az idő, amit úgy hívnak: a Farkas kora.

Tizennégy év háború: menekülés, kitartás, ellentámadás, cselszövés, és árulás jellemzi ezt a kort, ami

myth
THE WOLF AGE



Az FPS-reven megtalálod... a RTS játékok, mint a klasszikus Capture the Flag, avagy a kooperatív alapú Assault, immár a hardcore RTS-ek világát sem hagyják hidegen. Nem ez az első eset ugyan, hogy egy valós idejű stratégiában hasonló módokkal találkozhatunk. Am a Myth III-ban ábrázolt többjátékos lehetőségek meglehetősen kiforrott formában sznek tanúbizonyságot. Külön kútság, hogy a Vengeance nem keresztele, mellélt Myth III az erőszakot segítségével nem csupán új, a bárki által használható térképeket, am új egységeket is tervezhetünk. Egy másik a Myth III fórumok már most melyikünk csinálta jobb térképet bajnokságokat rebesgetnek, így érdemes lehet kiválasztani a játékot, akkor is, ha épp nem rebesgetnek semmit.

Connacht győzelmével ér véget. De ő, kit „megfertőzött” a halálon túliak, és a mágia esszenciája, terhes tudás birtokába kerül. Jól tudja már, hogy eljő egyszer egy másik kor nagy soká, mi szintén pusztulással fenyegeti a jövő nemzedékeit. Ezért hát csatáit, a háborút annak minden részleteivel

is, mint például a törpék hajító módszereivel, és a többi hasznos jártassággal.

Az irányítás valamivel barátságosabb lett az egér bevonásával, de súlyos gyermekbetegségeként máig megmaradt az a nyolc billentyű, ami a látható kép beállításáért felelős. Ez egész egyszerűen túl sok, mivel nehezen kezelhető. Számos más játékban ötletesen és kellemesen feloldották már ezt a problémát. Nemegyszer azért vesztettem el egy-egy csatát, és kellett visszatérnem korábbi állásokra, mert a hirtelen támadásoktól megijedve ide-oda nyomkodtam a billentyűket — hátha segít! —, de a végére rendszerint a pálya egyik sarkában kötöttem ki, és ez alatt csapataimat a feloldozás egy kései stádiumába jutatták az ellenfél hentesei...

Mielőtt belekezdünk egy pályába, jól gondoljuk meg, milyen nehézségi fokozaton fogunk játszani. A könnyű fokozat kiválasztása rombolhatja saját egónk erejébe vetett hitünket számos játéknál — de nem itt. (Még emlékezhetünk arra a csúnya bugra is a Fallen Lordsban, ami semlegesítette a fokozatokat: bármit választottunk, a legnehezebb nehézségi szintet kaptuk!) A Wolf Age hármát ajánl fel, elnevezésük is különbözik a megszokottól: gyenge, bonyolult, legendás. Első alkalommal nyugodt szívvel válasszuk a könnyűt, így tényleg lesznek egyszerűen végigvihető pályák, de például a törpék városának ostromakor, vagy a golemek szentélyeiben cinkes helyzetek adódhatnak így is, ezt garantálom. Ha pedig egy pályáig eljutottunk, azt már bármikor újra játszhatjuk a nehézségi szint utólagos módosításával is.

Talán ebből következhet, hogy a fejlesztők szakítottak az eddigi hagyományokkal: az egységeket nem visszük át egyik pályáról a másikra — igaz fejlődnek, kiliejik számát és hősiességüket gondosan feljegyzik a trükdúrok —, szóval nem kell

aggódni, ha mondjuk a csata végére elhalálozik a csapat nagy része. Legtöbbször csak a speciális karakterek, a hősök életbenmaradásáért kell aggódnunk, de ők elég jól tartják magukat ahhoz, hogy ne kelljen az utolsó sorokban kullogniuk.

Ahogy korábban megszokhatuk már, számos lehetőség kínálkozik csapataink felállításainak beállítására. Most elmondom, mit lehet, aztán mit nem lehet. Életmentő funkció, hogy ez Enterrel az összes, a képernyőn található egységet kijelölhetjük. Alul, a képernyő alján szépen egymás mellett sorakoznak a formációkat jelentő ikonok, de ezek számként is megjelennek a képernyő tetején. Alakíthatunk kört, négyzetet, paralelogrammát, kockát, és startvonalhoz felsorakozó hosszútávutókat. Mindez szép és jó, de a lényeg hiányzik. A Myth-sorozatban nem lehet az egységekhez számokat rendelni, ami vészes hiányosság.

Az egymás közelében álló hasonló típusú egységek kijelölődnek, ha egy társukra bökünk, de csak nagyon kis körben érvényes ez. Végeredmény: hiába a szép sorakozó, karika meg minden, úgy kell összecsipegetni előbb-utóbb a csapat egyes tagjait. A törpéket sokszor alig tudtam kihalászni a nehézpáncélos lovagok gyűrűjéből,

mindez persze egy vészheyzet közepén... Nem elég hatékony a visszavonulás módszere sem, sőt majd minden egység sebességével gondjaim voltak. Nemegyszer percekig követtek egy hájas disznó zombit a leggyorsabb íjászaim, de nem tudták lőtávolon belül fogni... Ha már itt tartunk, sok pályán visszatérő elem volt az ilyen, és ehhez hasonló fogócska, de az sem egyedülálló példa, hogy a térkép „spórolás” megjelenítése miatt sokat kell kolbászolni, mire megtalálja az ember a helyes utat.

A háború tizennégy évén kell keresztlüközdenünk magunkat az emberek és a törpék oldalán, a legkülönbözőbb helyszíneken és időszakokban. A mellékelt képeken is látható, hogy a Myth 3: The Wolf Age grafikailag igencsak változatos. Szép, nagyon szép, és látványos: a kies sívatagoktól kezdve a törpék bányáin keresztül, az éjszakai dzsungelen át, az olvadó hóval borított hegycsúcsokig mindenfelé fogunk kalandozni, és hogy még jobban elmerülhessünk a látvány adta



▲ Nemtom kik ezek, de nagyon szigorúak



▲ Pedig csak egy puki volt...



együtt felgyeztetli, és elrejtja az idő vasfoga elől...

Az asztal alatt

Ha valaki

játszott már a sorozat előző darabjaival, azonnal otthon fogja magát érezni az új játékban is. A kezelés alapvetően ugyanaz maradt, a billentyűzetet tekintve biztosan, viszont egérrel is tudunk már „háromdében” forgatni, illetve zoomolni, ha görgős az „asztali rágcsálónk”. Ha valaki még nem ismerné az irányítás csínját-bínját, az a rövid, de annál tanulságosabb tanítópályán átküzdve magát megismerkedhet az alapvető funkcióbillentyűkön kívül a különböző cselekkel és speciális képességekkel



▲ Teszter, nem lehetne ezt újra tölteni?



▲ Tjorvi, cigiszünet?

lehetőségekben: sokszor és bátran használjuk a zoomolási lehetőséget. Megéri, a változatosság gyönyörködtet, de! Mindennek ára van, ennek pedig különösen nagy.

A múlt hónapban sírt a szám a S.W.I.N.E. magas gépigénye miatt, de azért a TNT2-es 16 megás Vantával 800x600-ban, igaz, néha nyögvenyelősen, de kipörgettem a játékot. Megkaptam ezt a programot: videó beállítások menüben 640x480 felbontás, tizenhat bit színmélység, minden más textúra beállítása is a minimumon, majd new game: olyan szaggatás, hogy szégyenemben az asztal alá bújtam, és sokáig nem szól-tam senkihez. Azóta beújítottam egy pár kategóriával izmosabbra (VargaB. meg is jegyezte, hogy felvágok vele, de csak azért cikizett, mert neki nincs ilyen, hehe...), így már szalad, mint a mérgezett egér. Tehát akinek nincs legalább egy GeForce2, vagy ehhez hasonló kártyája, felejtse el ezt a progit, mert szeretem a Max Paynet is simán lekörözi erőforrás-igényeiben. Abba pedig belegondolni sem merek, mi van, ha páran neten keresztül akarnak játszani. A fejlesztők nem is ismertették az ajánlott gépigény köve-

telményeit, csak a minimumot ☹

Egységek

Kevés fajta egységgel találkozhatunk a játékban, de legalább azok sem újak ☺ Legalábbis a játszhatók között. Simán megspékelhetnék volna még egy-két fajta karakterrel, akár repülő figurákkal, meg ilyesmi — ha

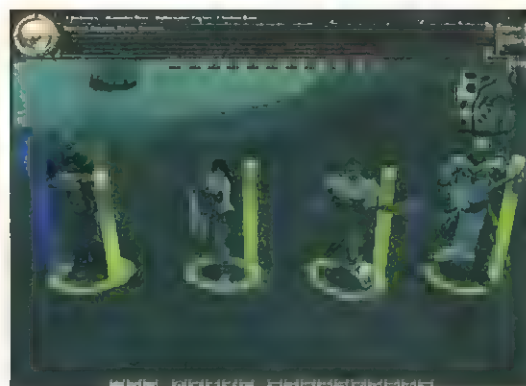
engem kértek volna fel az „egységek kiállításáért felelős mélyen tisztelt szakember” posztjának betöltésére, adtam volna nekik még egy kis kraftot változatosság tekintetében. Azt a furcsaságot már nem is említsük, hogy a legtöbb irányításunk alatt álló figura egy az egyben ugyanúgy néz ki, mint ezer évvel későbbi utódjaik. Vagy ez már kukacskodás ☹ ?

A speciális karakterek, a hősök majd mindegyike rendelkezik valamilyen speciális fegyverrel, használjuk rendszeren.

A birodalmi katonák teljesen átlagosak, semmivel sem tűnnek ki, nem is szerettem használni őket, ők az elsők, akiket minden szívtfájdalom nélkül fel lehet áldozni.

Az erdőkerülők (ranger) már sokkal szimpatikusabb társaság. Ezek a két kardal felszerelkezett, terepszínű ruhába öltözött harcosok hatékonyan vagdalkoznak, és ami a legfontosabb: adott számú gyógyításukkal megsegíthetik elgyengült társaikat.

A barbárok rászolgálhatnak viselkedésükkel elnevezésükre, amolyan conani stílusban öltözködve, nagy hanggal höbörögve, de bátran, és hatékonyan esnek neki bármelyik ellenfélnek.



▲ Specialisták egy kínai kung-fu filmből

Az íjászok legyenek kedvesek szívünknek, messze hordó (jaja: távoli vödör ☺) fegyverzetükkel már jócskán a közelharc kezdete előtt megriktíhatják az ellenfél hordáit. Arról nem is beszélve, hogy számos esetben a támadók gyalogosan megközelíthetetlen helyeken bujkálnak, ebben az esetben is az ő feladatuk a terep megtisztítása. Ne essek abba a hibába, mint én, hogy elfelejtitek használni a speckókat, a tűzes nyilvesszőket.

A törpéknek számos fajtája van, úgymint: közelharcos, lángszórós (komolyan!), és gránátos. Az estek túlnyomó többségében csak az utóbival fogunk találkozni, de a mi oldalunkon, hála az égnek! Képességeik kihasználásához nem árt némi gyakorlás, tölteteik ártalmas hatásait elinté lehet, hogy mi többet fogjuk tapasztalni, mint azok, akiknek számjuk. Ha fejlődnek egy kicsit (pár legyőzött ellenfél után) mintha távolabbi dobának, de legalábbis gyorsabban. A gránát csak akkor robban fel, ha az ellenfél testét éri, és akkor is eseménytelen becsapódása, ha a célkoordináták nedves környezetet jelölnek. Több gránát ereje összeadódik, speciális képességük az aknatelepítés, pontosabban töltetek helye-lyezése, amiket egy-egy odadobott gránát hoz működésbe. Első számú kedvencek, ahogyan ezt a program a tanítópályán meg is jegyzi bölcs előrelátásában. Vigyázni kell rájuk,

mert kedvelt célpontok és könnyen sebezhetőek, akkor pedig különösen nagy a baj, ha néha önállósítva magukat, a közelharcba bonyolódott egységek közé kezdik hajigálni a bombáikat. Ilyenkor „csak tizen-nyolc éven felülieknek”

kaliberű csúnyaságokat képesek művelni látványosság tekintetében.

Piros, mint a...

A Myth 3 — The Wolf Age a maga huszonöt pályájával, és a fentebb már kifejtett kvalitásaival egy mára már kiforrott, profi játékot, kellemes, bár esetenként hosszúra nyúló — egy-egy pálya a bókálás miatt — időtöltést eredményez. (Most jut eszembe még egy negatívum: a gyors mentés és visszatöltés opció hiánya, ugyanis a hagyományos néha ijesztően lassú!) Elsősorban azoknak ajánlott, akik a lassú, precíz, kevés egységgel dolgozó, taktikázó RTS-eket szeretik. Mindehhez társul a játék szemet gyönyörködtető grafikája, és a ritkaságszámba menő, egyedi hangulata, ami a fantasy és a horror mezsgyéjén ingadozik. Én egész idő alatt kitűnően szórakoztam, egészen az utolsó pálya végéig, ahol az addig tapasztaltaktól eltérő módon kell megküzdeni a „talajdonképpen nemisafő-ellenségcsakókerültazutolsópályára” című figurával (nem lövöm le a poént), valami idegesítő ügyességi próba keretében, hatvanháromszor megpróbáltam már, de nem sikerül. Az utolsó animot csak azért is megnéztem, mert avi.-ban külön kódolva is megvan... ☹

Balage

Take2 Interactive / Mumbo Jumbo

PIII600 (P400), 128 MB RAM (64MB RAM), D3D

www.mythwolfage.com

LÁTVÁNY
JÁTSHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉ-HANG

✓ a sok piros szín a csaták után
✓ dark fantasy
✓ egyedi hang

✗ túlbonyolított irányítás
✗ köpöcseles gépigény
✗ néha több fajta egység is

90

GAINWARD



NVIDIA Award of Excellence
Best Price-Performance Product 2001



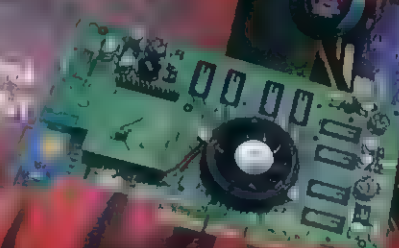
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„Golden Sample“

Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok 64 MB 3,8 ns DDR RAM
Video Bemenet és Video kimenet, DVI csatló 3 Év garancia



Cardexpert Geforce 2 Pro 450
„Golden Sample“

Speciális válogatású Geforce 2 Pro Processzorok
64 MB 3,8 ns DDR RAM 450 MHz Speed 3 Év garancia



Új Geforce Titanium sorozat
Cardexpert Geforce2 Ti/450 TiV Golden Sample
Cardexpert Geforce2 Ti/500 XP Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack Ti/450 Golden Sample
Cardexpert Geforce3 Powerpack Ti/550 Golden Sample

HERTA

www.orca.hu

Bp. VII. Csanád u. 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 522-1094
Bp. I. Fül M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393
Bp. IX. Bócsai u. 19-4020 Bp. III. Bécsi u. (EURO Center) Tel./fax: 437-4622 Bp. IX. Könyves Kálmán lrt. 12-14. (Lurdy H2) Tel./fax: 465-1941
Bp. XXII. Nagybányai u. 27-29. (Campus Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 Bp. II. Gábor Áron u. 74-76. (Rózsasírt Bevásárló Központ) Tel.: 991-5840
Bp. X. Kerepesi u. 73. (Park Plaza üzletközpont) Tel./fax: 262-3164 Bp. XX. Kőbánya u. 63. (Erzsébet Áruház) Tel./fax: 266-5052
Bp. V. Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052

RALLY TROPHY

Nyomjad, Fater!

Megint egy új rally, csak éppen régi, és rozoga autókkal — ez, és ehhez hasonló gondolatok kavargtak bennem, amikor kézhez kaptam a Rally Trophy-t. Mostanra letisztult a mezőny, a rally programok etalonjaként a Colin McRae-ről elnevezett szimulátor szolgál (legalábbis nekem). Mindenféle ebben a kategóriában megjelent alkotást ehhez lehetett mérni. Aztán telt-múlt az idő, és megjelent a V-Rally, amely ugyan nem ette meg a lent említett programot, de ahhoz hasonló minőséget próbált produkálni. És egyszer csak jött a meglepetés... Megjelent a Rally Championship Xtreme, amelybe rögtön beleszerettem, és egy pillanat alatt feledtem a Colint. Most pedig itt van egy másik program, amely ugyan egy kicsit más, mint a többi (első látásra). Aztán majd ráébredünk, hogy mennyire is különbözik a tömegcuccoktól.

A Rally Trophy név elsőre semmit sem jelentett számomra, megmondom őszintén, hogy amikor meghallottam a játék címét, rögtön kivert a hideg verejték, és a Paris-Dakar Rally nevet viselő szörnyűség villámolt az agyamba. További meglepetést jelentett, hogy egy osztrák cég, a JoWood, egy ilyen stílusú játékot publikált, hiszen ők általában a szimulációra álltak rá. A telepítés, majd az első indítás után a program a hatalmasra került, hiszen egy olyan felépítményt láttam, ahol a design tökéletes volt, mindenféle csicsás grafika alkalmazása nélkül. A nem túl szép intro végignézése után semmi jóra nem számítottam, mivel az animáció prerendereltnek csúnya, realtime-nak túl szép volt. Az állam csak akkor esett le, amikor elindítottam az első versenyt, és kiderült, hogy a kezdő animáció

szinte teljesen megegyezik a játékban látottakkal. Ez bizonyítja azt, hogy egy kezdő, de legalábbis nem túl neves (egyelőre) fejlesztő csapat is produkálhat minőséget. Nagyon meglepődtem, hogy a készítők visszanyűttak a rally hőskorába, azaz a 60-as, 70-es évekbe. Tehát itt semmi keresnivalója a Peugeot WRC-nek, és a többi mostanság divatos csodamasinának. Ebből adódóan csak azok fogják önfeledten élvezni ezt a kalandot, akik szerelmesei ezen veteránoknak. Akkor hát hadd bögjenek a karburátoros masinák...

Játékmenet, opciók

A választható autók a kezdetben: Mini Cooper, Volvo 122, Saab 98, Ford Lotus Cortina, azonban a további hét autó kilitétét még homály fedi. Sajnos a startkor csak egyetlen pályán, az orosz sztyeppén tesztelhetjük a járműveinket. Ez a tény igen uncívá varázsolja a játékmenetet. Azért belekukkantottam a programba, ahonnan kiderült, hogy még vár ránk Svájc, Finnország, Kenya, amely pályák 4-6 km-es távval rendelkeznek. A programot két fő részre oszthatjuk, az egyik a Rally, a másik az Arcade. A Rally üzemmódban négy újabb kategóriát választhatunk, ezek: Championship, Single Rally, Single Stage, Time Trial. Azonban bármennyire is igyekszünk, először csakis a sztyeppe áll rendelkezésre. Az első három szekcióban két nehézségi fok között válogathatunk, ez természetesen a Time Trialban kimarad, hiszen ott az óra az ellenfelünk. Az Arcade játékmódban mindhárom fent említett üzemmód választható a Time Trial kivételével, talán csak annyi a különbség, hogy itt nem terepszakaszokat kell időre teljesíteni, hanem maxi-

Megy a csóka a sivatagban. Még van egy ember a homokban pürrög. Így:

— Elnézési úram, mit csinál itt a sivatag közepén?
— Aha. Hát csak rajta...

Megy tovább az ember a sivatagban. Egy másik főszer úr a homokrengeteg közepén, ki mely hallgatásba burkolódzik.

— Elnézési úram, nem tudja, miért pürrög az a lickó maga mögött?

mum három fix kört kell lerónunk a versenypályán. Egyetlen igényes autós szimulátor sem létezhet a különféle tuningolási, és javítási opciók nélkül. A Tune menüpontban változtathatjuk a gumiabroncsok típusát, a sebességváltó fokozatainak hosszúságát, a rugózás keménységét, a fékek kiegyensúlyozását, továbbá az alulkormányozottság mértékét. Maga a verseny is igen érdekes, mivel a start nem rögtön indul, hanem mi indítjuk az enter billentyű lenyomásával. Így sokkal kényelmesebben beállíthatjuk a tetszőleges nézőpontot, és az egyéb paramétereket. A viadai nem a megszokott keretek között történik, hiszen a versenyzőtársaink igen agresszívek, és mindenféle lelkiismeret-furdalás nélkül leszorítanak, ill. kitolnak a pályáról. A programban beállíthatjuk a használt mértékegység rendszert, amely lehet metrikus és imperial, ill. be és ki kapcsolhatjuk a Ghost Car-t, amely nagyon szimpátiikus, hiszen nem tökéletes a technikája, néha nekimegy a fának, néha pedig felmászik a sziklás falra. De ami a legjobb és legvárhatóbb helyzeteket tudja előhozni, az a vadállat populáció, amelyet tetszés szerint meg is szüntethetünk. A program támogatja a Multiplayer üzemmódot, egyrészt a Gamespy-on keresztül, másrészt LAN-on a TCP/IP protokollon

keresztül. A támogatott hangrendszerek listája igen széles: Aureal A3D, A3D V2.0, Dolby Surround, Directsound 3D, Creative Labs EAX, EAX2, Miles Fast 2D, RSX 3D audio. A megjelenítendő grafika maximum 1280x1024 pixelig terjed, ha a felbontás beállításával nem elégednénk meg, akkor az Advanced menüpont alatt a textúrázás különféle opcióit állíthatjuk, ezek: Texture quality, Filtering, Mipmapping. A hangok mintavételezési frekvenciáját 11-44kHz-ig, az egyszerre megszólaló hangok számát pedig 8-64 csatornára fokozhatjuk.



Grafika beállításai, hangok

Szerencsére, mint minden valamire való szimulátor a Rally Trophy is

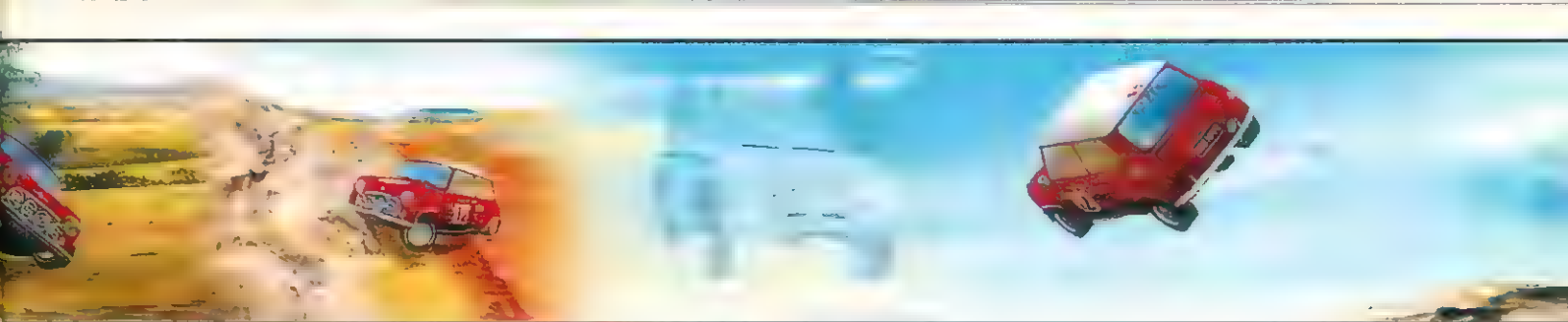
támogatja a force feedbacket: beállíthatjuk a feedback szintjét, a holtjátékot, és természetesen az eszköz érzékenységét. A grafika finomabb beállításait a játékban belüli menüpontban paraméterezhetjük. Ez a kis menü talán a legkényesebb része a játéknak, hiszen az itt szereplő opciókat



▲ Éljenek a jó látási viszonyok



▲ Vidám dőcögés a mini-vel



olyan jól kell eltalálnunk, hogy ezzel elérhessük az arany középutat, ahol is a minimális 30 fps-ünk is megmarad, de a grafika se legyen csúnya. Tehát a beállítás nem is olyan egyszerű. Tettem egy próbát, minden beállítást felnyomtam maximumra, a cselekedetem után a framerate kb. 1-2-re csökkent, a normál beállítások mellett tökéletesen futó grafikához képest. A tesztgép egy 1GHz-es Celeron2, GeForce2GTS és 400Mega RAM. Látható tehát, hogy a játéknak még vannak tartalékai, még csak belegondolni sem merek, hogy milyen konfiguráció lehet az, ahol ez 30fps-es tudna futni. Bár az is lehet, hogy az alaplapom teljesítménye nem az igazi. A fenti felsorolásból is látszik, hogy a készítő mindenféle hangrendszerre felkészítették a játékot, csak éppen nem a maximális teljesítmény kinyerésére törekedtek — mondom ezt azért, mert a drasztikus framerate csökkenés a hang erős szakadozását is magával vonja. Ami azt jelenti, hogy a processzornak nem marad ideje bepakolni a hangmintát a hangkártyába.



▲ Scubert megpróbált kétkerekezni

letesen érthető is, ami a verseny végső kimenetele, és a testi épségünk miatt egyáltalán nem lényegtelen. A menü alatt hallható zene igazán kellemes, és roppant jól kapcsolódik az adott kor feelingéhez.

Verseny, ámulat és kontroll

A játék olyan brutálisan realisztikus, hogy ilyen részletességet még eddig egyetlen hasonló kaliberű programban sem láthattunk. Az autók eddig még sehol sem látott részletességgel jelennek meg a szemünk előtt, mellőzve a GT3 csillag csodaautó hatását, hiszen itt, a 60-as, 70-es évek rally versenyében szereplő masináknál nem az számított, hogy milyen dukkózás. A csillagás kihagyása nélkül az autókat olyan részletességgel ábrázolják, hogy csak ámul az ember, és azt mondogatja magában, hogy ilyen nem létezik. Elég csak annyit mondanom, hogy a lökhárító krómozásában nyugodtan meg is borotválkozhatnánk. A napsugár elvakítása nemcsak szuper, de a nap pillanatnyi állásától függ. A ködben világító fényszóró kévéje szinte leírhatatlan. A sort már csak az autók által felvert porral folytathatnám, amely annyira élethűre sikerült, hogy leginkább az igazi rally versenyekhez tudnám hasonlítani. Sajnos ezt az effektet a visszajátzáskor tudjuk csak élvezni. Itt viszont arra ügyeljünk, hogy a kamerát ne állítsuk túl közel, mert az igen nagy csomókban megjelenő por nagyon belassíthatja a masinánkat. Az autók törése/sérülése egyszerűen mesteri. Szélvédő törésekor az valóban pókhálósra törik, amelyen keresztül igencsak nehéz kilátni. Sajnálatosan a homály

mindig ugyanazon a helyen jelentkezik. Igen érdekes jelenség továbbá a visszapillantóban látható fizikai sérülés, így a kaszni sérülését a külső nézetbe való kapcsolás nélkül is megvalósíthatjuk. Az út egyenetlensége egyszerűen fenomenálisan kivitelezett, ugyanis nem teljesen homogén, legalábbis az orosz terepen. Itt mindenféle mély keréknyom (de az is lehet, hogy eke) nehezíti a manőverezésünket. Nagyon furcsa, és teljesen valóságos az, ahogy egy ilyen kátyúba behajtva lefékeződik az autónk. Természetesen ezek a kisebb hepehupák igen érdekesen meg is dobhatják az autónkat, és már csak arra leszünk figyelmesek, hogy a bokrokat vizsgáljuk. Most ejtsünk néhány szót az autók fizikai modellezéséről. Az autók irányítása roppant nehéz, mivel akkortájt még nem léteztek annyira tökéletes futóművek és lengéscsillapítók, mint napjainkban. Ezért a kanyarokba nem lehet őrült sebességgel behajtani, mert autónk egy pillanat



▲ Itt látszik az igen gyenge kidolgozottság



▲ Skacoki ltt egy kis por

alatt kormányozhatatlanná válik, és már borulunk is. Tehát aki az önfeléd száguldást kedveli, az gyorsan lépjen túl ezen a programon. A nagy sebességnél a hirtelen kormánymozdulatok hatására keletkező instabilitások modellezése is szintén egyedí. Ritka az a program, ahol az autó felett el tudjuk veszíteni az uralmunkat. A Rally Trophy-ban egy igen különleges produktumot fedezhetünk fel, amely annyira eredeti, hogy egyetlen programhoz sem tudnám hasonlítani, ezzel saját kategóriát hozva létre. Sajnos a kezdeti, és egyetlen választható pálya a túrelmetlen játékos a kedvét szegheti.

KeFe™

JoWood/BugBear

PIII600 (PIII 433), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

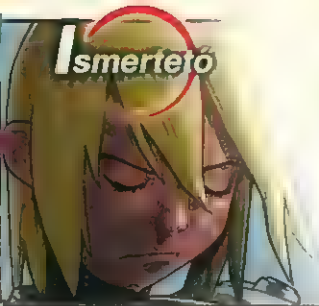
LÁTVÁNY
HANG
ZENE-HANG

8
8
7

✓ - nagyon eredeti
brutális grafika
- szuper szimuláció

✗ - szuper
szimuláció
- hatalmas gépigény
néha rapszodikus
belassulások

90



Hundred Swords



Manga & Mayhem - struccokkal

Újabb taktikai manga mű érkezett, mely remélhetőleg képes a Battle of Youstrass által agyon-gyalázott stílus létjogosultságának bizonyítására. Reménykedésre adhat okot, hogy a mű kiadásáért a mangakörökben meglehetősen elismert Sega felel, míg az alkotók ígérete szerint a darab háttérében szokatlan részletességgel megalkotott világmodell és karakterek állanak. Csak nem?

Nem hát

Fordulatokban bővelkedő sztori ide, összetett személyiségjegyekkel rendelkező karakterek oda — a Hundred Swords már az első percekben egyértelműsíti, hogy ő mostantól fogva a lehető legnagyobb fokú elkötelezettséggel s lojalitással viseltetik az SNES manga szépségei iránt. (SNES: rövidítés, a Super Nintendo Entertainment nevet viselő, mára már fáradt kis konzolgépet takarja. Hogy vele jövünk, korántsem véletlen — az erre a gépre keltezett manga szerepjátékok hosszas sorai ugyanis meglehetősen hasonlóságokat mutatnak

a Hundred Sword alapköveivel.) Nézzük azonban mindenképp a történetvezetés eszközeit. Ezek: papírmasék. Csak ezért merünk mára már cikinek mondható prezentációról beszélni — noha kétségtelen tény, hogy ezek a masék azért jóval becsületesebben meg vannak rajzolva, mint a Battle of Youstrass karakterei, sőt időnként még „animálódásra” is ragadtatják magukat. Nem kell azért túl nagy dolgokra számítani — hogyha a manga hadúr felpásodik, úgy morózus alap-arca helyett egy üvöltő arc váltja fel, körzetében kövér, indulat indukálta nyálcseppekkel. Kútság.

A Hundred Swords „összetett személyiséggel rendelkező” karakterei így persze nem mások, mint determinált dialógusok végeláthatatlan sorai, melyeket a derék masék adnak elő egymásnak, á lá Battle of Youstrass. Gyakorlatilag a játék cselekményszála is a párbeszédnek útján „ápdételedik”, s így már kiemelten frusztráló a szinkronhangok teljes mellőzése, valamint a 2D-s bábfigurák kényelmetlen mozdulatlansága. Tegyük hozzá: a klasszikus manga ugyan gyakorta hagyatkozik erre a megközelítésre, sőt: mikor a mozdulatlannak tűnő szereplők egyik pillanatról a másikra csapnak össze mindenféle elektromos kisülések és villódzások közepette egy kellemesebb rajzfilm során, bizonyos nézők még

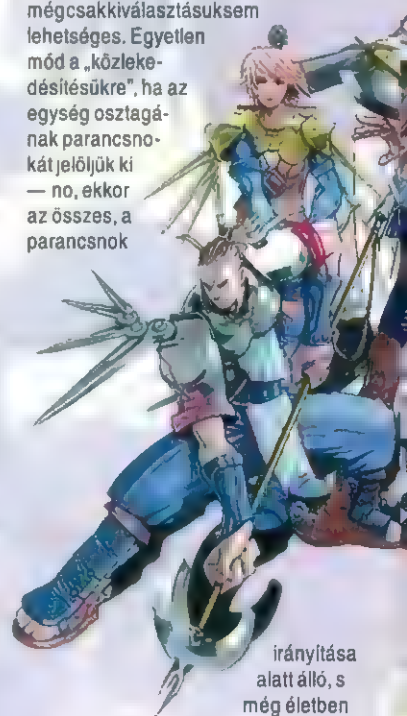
A Hundred Swordsról már messziről illatoz az eredeti konzol mivolta. Nem is lehet ez meglepő, ha tudatában vagyunk a fejlesztés eredetileg Dreamcast alapú létének. Mint az a konzolbirodalom tudói előtt ismeretes, a Sega új generációs csodamasinája egyre rondább számárkóhűgőssel küzd a PlayStation 2 ellenében — így a március 5-én meghirdetett Hundred Swords Világ bajnokságtól a japán illetőségű megakonszern nyilván rengeteget várt. S hogy mire mentek vele? Nos, a most piacra dobott PC verzió pusztá léte, azért felér egy diszkrétan körvonalazott válasszal a kérdést illetően.

epileptikus rohamok bemutatására is kaphatóak — volt is egy ilyen pár éve, ájult japán kiskölykök tucatjait szállították kórházba, pedig ők csak Dragonball Z-t néztek. A Hundred Swords azonban leragad a mozdulatlanságnál. S igaz ugyan, hogy ez nem feltétlenül rossz — de nem is feltétlenül jó. 2001-ben legalábbis.

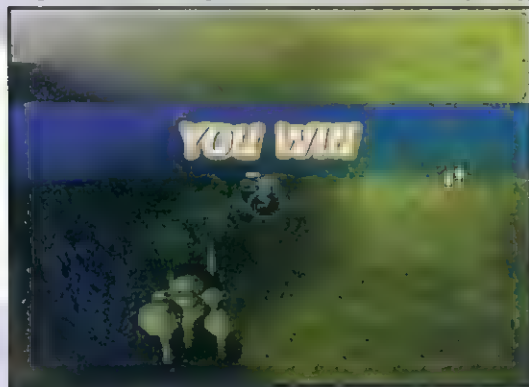
A játékról

Maga a darab meglehetősen direkt, irányított elegyet alkot a Diablo sorozatok, valamint a klasszikus RTS-ek üdvözlendőbbnek vélt sajátosságaiból. Diablo azért, mert mindenkit szét kell gyakran apróska darabokra, RTS azért, mert nem szólóban, hanem team-munkában kell előadnunk mindent. Nézzük először is a játéktérrel, mely teljes 3D-ben pompázó mivolta ellenére is igen-igen csúnyácskának nevezhető. Ennek legfőbb oka, hogy a Hundred Swords által értelmezett legmagasabb felbontás 640x480. A térkép navigálása ezzel szemben abszolút kényelmes: page up és page down ki-, illetve bezoomol, a kurzorbillentyűkkel görgethetjük a vidéket ide-oda, valamint ezek shift-tel kombinált változatai is különféle eredményekre vezetnek, melyeket most: nem tárgyalunk. Javallott még a numerikus billentyűzet használata, mely segítségével a térkép forgatása ejthető meg, ízlés szerint óramutató járásával egyező, avagy ellentétes irányba. A játék legvitálisabb szereplői a Commanderek. Mint látni fogjuk, ők

azok, akik csapataink mozgásáért, s az általuk kivitelezett akciókért felelnek, valamint összes parancsnokunk halála egyet jelent az aktuális küldetés azonnali kudarcával. Az ötletesnek tűnő szisztéma sajna nem minden esetben mutatkozik üdvözlendőnek, tudniillik: egységeink közvetlen irányítása, de még csak kiválasztásuk sem lehetséges. Egyetlen mód a „közlekedésükre”, ha az egység osztagának parancsnokát jelöljük ki — no, ekkor az összes, a parancsnok



válí, majd egy jobb clicket követően csapatostól, parancsnokostól mehetünk a nekünk tetsző irányba. A szisztéma ugyan már ezen ponton sem az igazi — dafke úgy kellett újítaniuk az alkotóknak, hogy előbb jól megkötik a szegény pléjer kacsóit — ám sikeresen túl is spirálták az egészet. Merthogy: egyszerre egy parancsnok, s így egyszerre egy



▲ ...hát ez frankón megérté



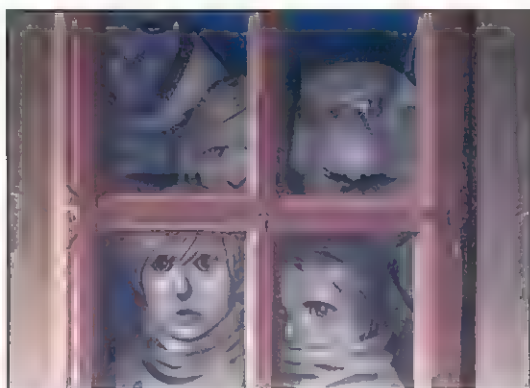
▲ felülnézet



▲ Atyaég - mennyit fizet a szabód, hogy viseld ezt?



osztag lehet aktív. Ez viszont elég égő — egyfelől, a szimultán műveleteket csipőből el lehet felejtetni, de nem árt legalábbis lát-noki képességekkel rendelkezni azok hatékony levezénylésére. Mert, teszem fel: ha tudjuk, hogy északról majd jönnek a



▲ ... meg fogja csókolni!

gonoszok, s még időben indítunk egy sereget délről, míg egy másikat még szintén



csapatait, egyazon időben. Nosza, terelgesd csak őket parancsnokként, kapcsolgass és ugrálgass oda-vissza — felettébb kényelmesen, álmosító megoldás.

A fightről

Minden egyes egység rendelkezik egy bizonyos méretű, D&D szerű threat range-dzsel, mely rendszerint az egység típusától, hatékonyságától függően kisebb, nagyobb méretű. Két ellenséges elem threat range-fedése esetén automatikusan kezdetét veszi az „üssed-te-is-üssed” előadás. A fightok bonyolódása vizuális szempontok szerint közömbösnek, ügymenet tekintetében tradicionálisnak mondható — mindenki megtalál valakit, majd addig ütlegetik egymást, míg valamelyikükből ki nem folyt az utolsó deci kecsap is. Ebből persze sejthető, hogy a Hundred Swords által ábrázolt fightok sikeressége, avagy kudarca első sorban a türelem függvénye. Ha többen vagyunk, jók vagyunk — ha kevesebben, úgy érdemes lehet tiplit venni. Ezen szabályszerűség, mint látni fogjuk, csak egyazon típusú egységek esetén érvényes. A menekülés különben az egész játék egyik legrémisztőbb hozadéka — a darab ugyanis meglehetősen kímért tempóban láttatja az eseményeket, s ezen a sebességen változtatni nem áll módunkban. Így, ha azon kapnánk egy ellenséges parancsnokot, hogy menekülőre óhajtana fogni, a lehető leggyorsabban vágjuk el az útvo-nalait — különben kergethetjük őt

időben csoportosítunk át nyugatra — akkor kellő pillanatban indítván útjára őket, sanszunk lehet kereszttűz alá vonni a gaztevőket. Szimultán módon ez megoldható lenne egycsapásra, ám a Hundred Swordsben csak akkor, ha nem áll tőlünk távol az ESP. (Extra Sensory Perception, azaz Érzéken Túli Érzékelés — nem tisztázott működésű szellemi tevékenység, mely az alany érzékszervei számára elvisíkon érzékelhetetlen körülményeket azok érzékelhetetlen mivolta ellenére is — érzékeli. Jó, mi?) A parancsnok szisz-téma egyébiránt ott válik borzasztó lehúzóssá, mikor a játékos csak egyazon úton szeretné mozgósítani



az egész térképen. Isten ne adj, beér egy szövetséges barakkot, hogy újabb egységekre tehessen szert.

Nézzük akkor most az egységeket: van először is a gyalogság. Meg van itt lovasság, ló helyett struccszerű képződményekkel. S itt figyelnek még a mágusok. A tematika egyszerű, még ha nem is mutatkozik túl logikusnak: a gyalogság überei a struccokat, a struccok überei a mágusokat, míg a mágusok egyező létszámban garantáltan legyalázzák gyalogos egységeinket. Akadnak itt ijaszok is, ám csak ijaszokból-álló különítményeket sajna nem igen mér a darab — ezek előállítását így célszerű nekünk meg-ejteni egy barakkon keresztül. Mint a kampány küldetések során látni fogjuk, a Hundred Swords pár épületet is ismer, ám ezek már rendszerint hozzáférhetőek a térképeken, míg működtetésükért nyersanyagok felel-nek. Nyersanyagok, melyeket vagy az ellentől vállalunk majd át, vagy a már szintén meglévő lelőhelyeinken keresztül jutunk hozzájuk. Megfigye-léseim azt mutatják, használható nyersanyagok körzetébe tévedő emberkéink automatikusan megkez-dik egy lelőhely építési munkálatait.

Az erőforrások természetesen itt is fontos szerepet játszanak, lévén ezen keresztül fedezhető roppant köte-lekeink utánpótlása (már ha ez az anyag RTS mivoltának ismeretében hírérték).

Az összehatásról

A játék ugyan a legnagyobb jóindulat-tal sem nevezhető szépnak, a manga stílus kedvelőinek mégis javallott lehet megtekintése — egyszerű alapokon nyugvó szisztémájához ugyanis ügye-sen felépített, kihívásszerű missziók társulnak mind kampány, mind scenárió küldetések szintjén. A törté-neti vonalvezetés annak prezentációs jegyeitől eltekintve is egész kultúrált képet mutat, s ha ehhez hozzá-vesszük — márpedig hozzávesszük — az anyag multiplayer támogatottsá-gát, úgy a jelen RTS piacának egy csúnyaácska, ám kétségtelenül üde színfoltját köszönthetjük a Hundred Swords személyében. Mindazonáltal, a konkurencia ennél sokkal maga-sabb nivó s színvonal jegyében kelte-zett darabokat kínál, így fényes jövőt a manga ihletettségű RTS ezen képviselőjének szívesen jósolnánk — de nem fogunk.



Érdekesség, hogy a darabot az ősei, kultikus taktikai harci játék, a japán keltezésű GO mintjára készítették az alkotók. Hozzá kell tennünk: állítólagosan. Jómagam special vasár-, és ünnepnapokon sem merészném magam GO szakembernek vallani, ám abban szinte biztos vagyok, hogy a Hundred Swordsnek sacc annyi köze van a GO-hoz, mint a Half-Lifenak a Sega Bass Fishinghez. Mondhatni: nem sok.

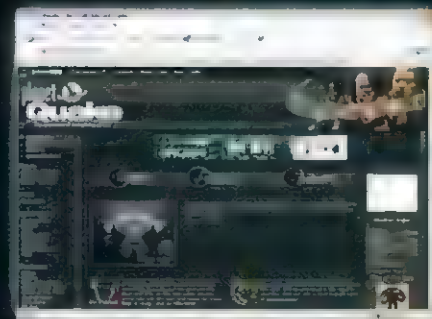
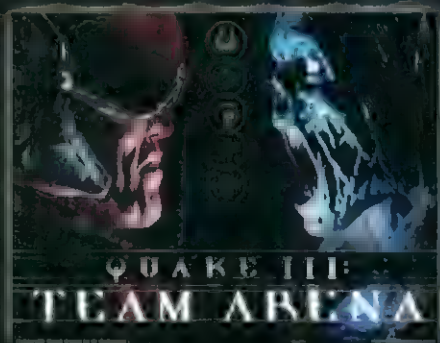
Internet és játékhálózat

- 16 nagyteljesítményű számítógép
- 19" monitorok
- 768kb/s internet sebesség
- Pentium4 processzor, 1600MHz
- GeForce2 grafikus kártya 64MB
- Percenkénti számlázás (8Ft/perc)
- Asztalfoglalás telefonon lehetséges.



Várjuk baráti körök és klubok
jelentkezését hálózati játékra!
Hosszabb időtartamnál egyedi áron!

ACOMP
POLUS CENTER



KARÁCSONYI SZUPERÁRAK!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!



- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

179.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

209.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzorral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Az egyik leggyorsabb videokártyát építettünk bele. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, megalatja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét kielégítően szolgálja.

- Intel Celeron 900MHz
- GeForce2 MX200 32MB
- 54x CD-ROM

109.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT
- 12x DVD meghajtó

129.900 Ft



BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az Internet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 766MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

79.900 Ft

BASE

GERICOM
mobile world

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességre Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával



- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Celeron 900MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 6GB merevlemez
- 128MB SDRAM

309.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1100MHz
- S3 SAVAGE IX 16MB VGA
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM

369.900 Ft

- 14.1" XGA-TFT (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz
- ATI RADEON 32MB VGA
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM

449.900 Ft

SUPERSONIC 2

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00,

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján.

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változhatnak.

ACOMP PEST: 1133 Budapest, Budaörsi út 141. Tel: 06-26-311-1111
PÓLUS CENTER: 1133 Budapest, Budaörsi út 141. Tel: 06-26-311-1111

Internet: www.acomp.hu

Felhívás: 3-50-000000

ACOMP

FIFA 2002

A bőr bővületében

Tény, hogy nem a Konzolban olvasók ezt a cikket, mégis engedjétek meg, hogy egy kicsit konzolos múltamra utaljak. Az elmúlt években a PS2, a DC és most az X-Box megjelenésével egyre jobban éleződik ki a verseny a játékkészítők között, és ennek bizony jó pár mára már klasszikusnak számító játék áldozata lesz. Remek példa erre a FIFA 2002 PSX-es kiadása, ami szinte tökéletesen használhatatlan volt a konzolon, pontosan azért, mert már nem tudott tovább fejlődni szerencsétlen program, hiszen a gép tudása volt túl kevés az egészhez — így a fejlesztők megpróbálták mindenféle tartalmi újítást belegyömöszölni a játékba, aminek így pont az az összetevője vált semmissé, ami igazából sikeressé tette: a realitása, és legfőképp játszhatósága.

Csak azért akartam ezt pár mondatban leírni, mert anno, amikor befejeztem azt a tesztet, bizony félelemnek adtam hangot a PC-s kiadással kapcsolatban, de most 1 hét tesztelés után nyugodtan mondhatom, hogy szinte tökéletesen elégedett vagyok a játékkal — még akkor is, ha némi visszacsúszást itt is tapasztalhatnak azok, akik már 5-6 éve játszanak a sorozat méltán elhíresült részeivel.

Az intróval semmi újat nem fogunk megélni, már lassan a FIFA-csapat védjegyévé vált, hogy az épp

aktuális slágergyárosok közül kiválasztanak egyet, és az ő számukat vágják be az egyéb-



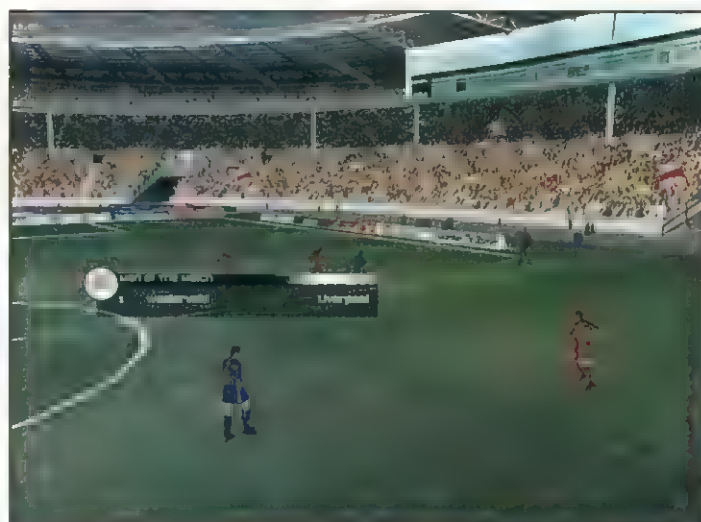
ként is számítógépes montázsba. Pontosan ez történt, jelen esetben az általam nem túl nagyra tartott Gorillaz szolgáltatja a „muzsikát”. Menürendszerileg sem lehet újdonságokat látni, szinte minden a régi, természetesen a kötelezően új kinézetrel, ami azért még így újonnan is ragaszkodik a legmegszokottabb formákhoz. Ezzel sosem volt baj, a FIFA-sorozatban a menürendszer mindig is lényegre törő, átlátható és könnyen kezelhető volt. Tartalmilag már akadnak figyelmetlenségek, sőt, azt mondhatom, hogy meglepetten tapasztaltam, amikor jobban belementem a játékba, hogy szinte már megengedhetetlen flegmaságok jelentkeznek a csapatnévsorokban. (Előző mondatom leginkább kémiatanárom idiótá, ám mindenképp ellenszenves, rosszindulattal átitatott kritikáira emlékeztet. Bocs.)

Szóval, vannak csapatok, melyeknek nincs csaptnévsora. Litván, Grúzia, Macedónia.

Lehet, hogy erre a játékra nem sikerült beszerezni a neveket, de ez valahogy a múltban sosem volt gond, vagy

ha gond is volt, semmiképp sem volt ennyi számított játékos. A stadionok választékoságáról már kezdek lemondani, a gép szinte teljesen magától válogat és rakosgat össze stadionokat, bár az is tény, hogy a fontosabb helyeken legalább a főbb motívumokat odarakja a felátókhöz, így még azt is hihetjük, hogy modellezte a fociarénákat.

A mérkőzések szabályairól sem érdemes nagyon említést tenni, lassan térjünk rá arra a részre, ami mindenkit a legjobban érdekel, magára a meccsre. Kezdjük az elején, nézzük a grafikát. Gyönyörű. Mivel szerencsére egy



PC mindig képes fejlődni, itt már látjuk a füvet, a nézőket külön-külön, az arckifejezéseket, sokkal jobban, mint eddig. Tényleg szinte tökéletes lett. Még azt is sikerült elérni, hogy a labda pörgése is valahogy szinkronban van a mozgással, ami bizony igen-

csak fura és bonyolult programozást igényel. A játékosok is egészen reálisan érintkeznek a labdával, nem történik meg az a hiba, hogy a levegőbe rúgnának, és a labda mégis elkezd kegyetlen erővel száguldani a kapu felé.

Nagyon jó és ötletes újítás a játékosok futási útvonalának a berajzolása, mivel így azok, akik nem értenek a focihoz,

el tudják képzelni, hogy melyik csatár épp merre mozog, és könnyebben oda-passzolgathatják a labdát neki. Aki szokott focizni az életben, vagy imádja nézni, annak eme segítség tökéletesen felesleges, mivel egy idő után úgymint kialakul az a fajta látásmód, amivel érezni lehet, hogy merre kell szöktetni a csapatársunkat. A töltések alatt egyébként ad a gép





mindig segítséget, így tanulhatunk trükköket, bár nálam mindössze hármat változtatott folyamatosan.

Alapjaiban még a bírós is használhatóak, de nem is lenne ez igazi teszt, ha nem írnám le sokkal részletesebben azokat a hibákat, melyeket sikerült felfedeznem. Amilyen jó újítás a játékosok futásútvonalának a kirajzolása, annyira felesleges volt belerakni egy lövéséresség állítót. Már ebben a játékban is úgy kellőnünk, hogy közben figyeljük a kis csíkot a kép alján, nehogy túlságosan erős legyen a dolog.

passzt tudok adni a kollegának a túlsó oldalon. Majd miután átvettem a labdát, megpróbálom szöktetni saját magam, pontosan ugyanolyan erősséggel, mint előbb, tudván, hogy az pont elég lesz a kiugráshoz. Háát... a második verzióban, függetlenül attól, hogy pontosan akkora erővel rúgtam bele, mint előbb (a teljes kijelző egyharmada), lazán kivágja a labdát az alapvonalon túlra. No, ez viszont nagyon nem jó! Össze-vissza csapkodják a labdákat a játékosok, és szinte semmi realitást nem sikerült felfedeznem a rúgásokban. A

Még erre is rábólintanék, de az már komoly hiba, hogy a játék nem következetes ebben az erőmegválasztásban. Mondom a példát: az egyik pillanatban csak annyira tartom lenyomva a lövést, hogy az „erőmérő” a teljes skála egyharmadát fússon fel. Ezzel egy viszonylag gyenge

másik erős visszalépés a barmok labdakezelése. Olyan szépen sikerült már megoldani, hogy ha az alapvonalon áll dogál egy labda, akkor azt onnan el lehessen hozni úgy, hogy nem visszük ki. No, ez újra lehetetlen. De ennek van sokkal rosszabb verziója is, nevezetesen, ha a



nének nyugdíjba, mert lassan 7 éve nyomják a műsort, és nem kételkedvén a tudásukban, így is meg kell jegyeznem, hogy kicsit unalmasak a mondatok — még akkor is, ha évente beszúrnak 4-5 újat.

A közönség színvonalja sem változott, bár tény, hogy

kapuban a labda a gólvonalon áll, nincs az az isten, hogy mi ki tudjuk szedni. Ha csatárral megyünk oda, az viszi be a saját kapujába, ha a kapusban reménykedünk, sürgősen felejtjük el! Az a szerencsétlen képes még a 25 centivel kijebb lévő labdát is bevarázsolni a kapuba. Ebből adódóan szinte teljesen felejtsetek el minden olyan csejt, ami minimális labdaérintést igényel, mivel ez lehetetlen a játékban.

Akárminnyire is szeretném, egyszerűen képtelenség végigsprintelni az alapvonalon, vagy biciklis csejt csinálni a pályán szélén, mivel nincsenek tisztában a játékosok a saját alapvonalukkal.

A kapusok szidása mellett mindenképp meg is kell dicsérni őket, mert sikerült megoldani, hogy sokkal okosabban és használhatóbban fússanak ki a csatárok zicceres támadására, mint eddig — persze minden attól függ, hogy melyik oldalon állunk. Ha folyton támadunk, és mindig leszedik a lábunkról a labdát, könnyen úgy érezhetjük, hogy csal a gép, de ezt a saját kapusunk is megteszi, így némileg kompenzálva van a dolog. A gölt követő animációk már nem tudnak hova modernizálódni. Már lassított felvételen nézhetjük a gólrömpöt, mindenféle vágással és digitális trükkel. Szép, szép... de mégis: így van ez igazából is?

A kommentátorok már igazán elmehet-

régebben még volt némi különbség a szurkolási módok között a különböző válogatottaknál, itt már mindenki olézik, és püföli a dobokat. Van egy sablon arc, és mindegyik játékos, akit nem ismernek a készítők, ugyanígy néz ki. No, ez is unalmas, és nagy hiba. Rövid, vörös haj, rókaépek, vékony orr, és mandula szemek. Persze a leghíresebbek próbálnak hasonlítani magukra, de ott is van még mit javítani az urak kinézetén.

Ettől függetlenül, mindent összevetve jó kis játék lett ez az új FIFA, és ezt nem is bizonyítja semmi jobban, mint hogy már egy hete játszom vele, és most neveztem be épp a világbajnokságra harmadszor, hátha a nehezebb fokokon látok valami újdonságot. Aki szeretik a sorozatot, nem fognak csalódni benne, és a fent leírt figyelemtelenségek is csak azért kerültek a cikkbe, nehogy megvádozzatok szubjektivitással. Mivel nem konzolról beszélünk, hanem számítógépekről, melyeket mi is javíthatunk akár félévente, mindenképp pozitív irányba javul a sorozat, és itt elmondhatjuk, hogy remélhetőleg még ez is csak a kezdet egy újabb FIFA-típus irányába, melyben még realisztikusabb, még színvonalasabb, és leginkább még játszhatóbb játékosokat, kapusokat, és bírósokat láthatunk majd.

-aDaM-



Electronic Arts/EASports
PII 600 (PII 460), 256 MB RAM (128 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY
JÁTÉKOSÁG
SZAVATOSÁG
JENE-HANG

-dinamikus és
új irányító

-apró hibák sok-
szor jelentkeznek
márkőzés alatt

89

www.fifa2000.com

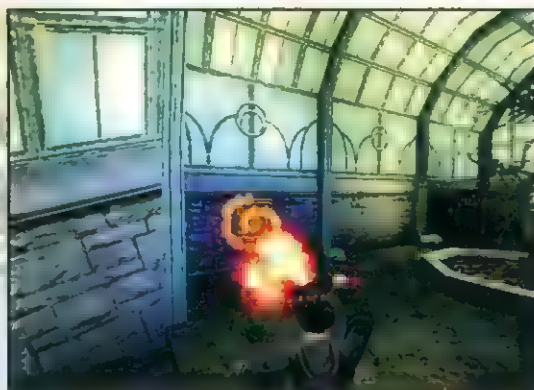
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Mágia-rakás

Korunk legújabb világme-
retű tömeghisztériája begyű-
rűzni látszik (a „hisztéria”, és a „begyűrűzni”
szavak használata nem csupán a véletlen és
összetéveszt-
hetetlen írói
vénám terméke:
Harry Potter
mozis kalandjai-
nak bemutatója kapcsán ugyanis kis
hazánk a Gyűrűk Urának világpre-
mierjét januárra tette — legalábbis
nemzeti szinten, jó magyar módra...
és ettől én úúúgy kivagyok... ☺).
Kapható már Harry Potteres notesz,
toll, ruházati cikk, legújabban pedig
kitört Angliában a Bogoly Berti
féle Mindenízű Drazsé láz: boldog-
boldogtalan tömi magába marék-
számra.

A könyvsikert november közepén
követte az amerikai filmbemutató, és
az Electronic Arts egy jól időzített
húzással erre a dátumra tette a játék
premierjét is. Ezen apropóból le is
teszteljük jól.

Nem tisztem kielemezni, miért jók a
Harry Potter könyvek, és miért nem,
illetőleg miért kajolják a népek, avagy
miért nem: elég az hozzá, hogy
idehaza is majd milliós nagyság-
rendben keltek el a sorozat darabjai
— a keletkezésükről már-már nép-
mesei magaságokban szárnyaló
legendák



keringenek, melyekről GyZ kolléga
komponált is egy információ dús
boxot a számotokra — lásd: itt az
oldalon valahol.

Ám megosztanám magam (és
Balage) véleményét a szíves olva-
sóval, ha már úgyis én írom ezt
az ismertetőt. A vehemens Potter-
rajongók minden bizonytal nyomda-
festéket nem tűrő szavakkal fogják
illetni ezért felmenőimet (és Balage-
ét ☺), de a Potter sztorik elemeinek
90%-a lopott, innen-onnan lenyúlt
ötlet — ennek ellenére (vagy talán
éppen ezért) a könyvek rendkívüli
módon olvastatják magukat: letenni
őket szinte lehetetlen. Talán ez a
siker kulcsa... talán nem. Minden-
estre a 3-4. kötet tájékán már
érezni lehet a marketing szagot:
igen szembetűnő, ahogy némi
Poirot-s (kvázi: krimi) színezet
implantálásával Rowling asszonyság
megcélozni igyekszik az idősebb
olvasóközönséget. Ha minden igaz,
még idén elkészül a legújabb kötet
is, mely körül-belül jövő tavaszra
kerül a hazai köny-

vesboltok pol-
caira. Hogy
érdemes-e
addig Mr.
Potter virtuális
kalandjait nyüs-
tölnünk? Márskide-
rül.

Kicsoda Harry Crumb... Izé... Potter?

Harry Potter sikertörténet, avagy
hogyan legyünk
népszerű varázs-
lótanoncok —
dióhéjban, a
kevésbé olvasot-
tak kedvéért.
Adott tehát ez a Potter
gyerek: a szülei meghaltak
(többek közt



ebben is
különbözik a
mosdótól:
annak ugyanis
van csapja,
Harrynek
viszont nincs
apja... na jó,
ez volt mára
az utolsó ☺),
így édesanyja
testvérének
családjánál
nevelkedik —
meglehetősen
mostoha körül-
mények között.



Aztán nagy hírte-
lenséggel felvettél nyer a varázsló
iskolába (ez egy külön sztori, de
most ennyi épp elég), és egy
egészen új világ tárul fel előtte.
Kiderül, hogy szülei valójában igen
neves mágiaűzők voltak, kiket egy
NETUDDKI (de tudd ki: Voldemort)
nevezetű ürge meggyilkolt: a pótyás
Pottert azonban nem tudta bántani
— varázslata visszafelé sült el, és
jelenlegi tartózkodási helye: ismeret-
len. Ez okból kifolyólag a varázslu-
dók legnagyobb körében Harry igen
nagy népszerűségnek örvend.
Kurt Cobain óta tudjuk azonban,
hogy a hirtelen támadt
népszerűségnek hátulütői is vannak:
nevezetesen a Harry-t nem kedvelők
tábora — az ő szerepük Harry életé-
nek megkeserítése.

A játék során kb. azon a ponton
vesszük fel a fonalt, amikor Harry
első napjait tölti Roxfortban (eredeti
néven Hogwarts).

A program igen alapos tutorialal
veszi kezdetét: olyannyira alapos és
részletekbe menő, hogy én jócskán
meg voltam győződve arról, hogy

már rég a játékban vagyok, amikor
beletekintvén a savefájl tartalmába
— természetesen teljesen véletlenül!!
— észrevettem, hogy épp csak most
lábaltam ki belőle.

Itt nyílik lehetőségünk elsajátítani az
alapvető mozgásokat, billentyűket,
ésatöbbi... A varázslatok elsajátítása
rendre egy kaptafára épül: követnünk
kell a tanárunk által vázolt szimbó-
lumot — ez a módszer leginkább a
Black & White varázslásaira hajaz.
A sikeres elsajátításhoz elég bizo-
nyos százaléku hasonlóságot elérni
— ám, ha még több pontot szán-
dekozunk szerezni házunknak, a
Griffendélnek, úgy egyre magasabb
hasonlósági ráta ellenében újra pró-
bálkozhatunk. Ha ezzel megvagyunk,
a varázslat automatikusan aktivá-
lódik, amint olyan pontra irányítjuk
csőre töltött varázspálcánkat, ahol
általunk ismert varázslatot alkál-
mazni lehét. Pálcánkat a bal egér-
gomb folyamatos nyomva tartásával
tudjuk élesíteni, míg a gomb felenge-
désével újtárra ereszítjük a benne rejlő
mágiát. Pofon egyszerű. Ezek után
következik egy pálya, melynek aka-

Harry Potter

THE PHILOSOPHER'S STONE

Kicsoda Harry

Crumb... Izé... Potter?

Harry Potter sikertörténet, avagy
hogyan legyünk
népszerű varázs-
lótanoncok —
dióhéjban, a
kevésbé olvasot-
tak kedvéért.
Adott tehát ez a Potter
gyerek: a szülei meghaltak
(többek közt



Az elvált, leánygyermekét egyedül nevelő J. K. Rowling még munkanélküli segélyből volt kénytelen kislánya, s önnön fenntartásáról gondoskodni, mikor egy napon írni kezdett. Harry Potter és a Bölcsek Köve, állott a paksaméta elején, mely az idők során mind vastagabbá s vastagabbá vált. A helyi illetőségű Scottish Arts Council képviselője a készülő könyv előolvasása után úgymond hivatalosan is felkéri J.K. Rowlingot a történet kibontakoztatására s lezárására, míg a kész mű elnyeri a British Book Awards Az Év Legjobb Mese-könyve díját. Szerződések: szerződések hátán, s lón: rövid időn belül már a francia, svéd, finn, német, spanyol, görög, holland, magyar, s dán-gyereket — sőt, kémiám jelentése szerint: szülők is — a Harry Potter féle legenda ismerőivé valnak. A léma iránt komolyabban érdeklődők nem kárloztaknak különösebb info-éhségre, ez idő szerint a net-alapú találatok száma: 2459437. Hajrá, emberek!

dályai az éppen tanult varázslat használatára vannak kiélezve. Persze a már ismert varázslatokat is folyton-folyvást alkalmazni kell — így lehetséges, hogy az egyszeri jüzer szent meggyőződéssel hiszi, hogy ez már a játék, de nem, ez még mindig csak a tutorial.

A varázslatok mellett el kell sajátítanunk a varázslók egyik igen kedvelt, ám világi és takarítónői körökben kevésbé népszerű eszközének használatát, mely: a seprű. Repülni kell vele. Jópofa.



Mr. Potter kalandjai leginkább a platformjátékok és a third person akciójátékok különös elegyének tekinthetők: sok ügyességi, ugrabugrás rész, sok varázslás (kvázi: lövöldözés), néhol fejtörők, eldugott kapcsolók, rejtett szobák. A keretsztóri alapvetéséből adódóan vért egy szemernyit sem látni: Harry azonban az ellenségekkel való fizikai kontaktus esetén kellőképpen el tud fáradni: ilyenkor javallott egy csokibéka elfogyasztása. A Bogoly Bert féle Mindenizű Drazsé gyűjtése lesz másik általános feladatunk — hogy ennek lényegi jelentősége mi, azt nem tudom, de néha jönnek a Weasley ikrek, és lenyúlnak minket egy pár darabbal, úgy-hogy mi csak gyűjtjük sérényen.

Velünk ellentétben ellenfeleink többsége nem sokat bagózik varázslatainkra: legtöbbjük csak lepihen egy kicsit, aztán folytatja ott, ahol abbahagyta. Ebből következően reflexeink és gyorsaságunk erőteljesen igénybe lesznek véve.

Fő feladatunk természetesen a Griffendél ház pontszámainak folyamatos gyarapítása, hogy a tanév végén a mi házunk legyen az első a házak éves egymás közti versenyén. Ehhez nincs más teendőnk, mint a ránk szabott feladatok elvégzése. Illetve van még egy. Ez a kedvencem:

A kviddics

Csapatjáték, melyben két csapat küzd egy szárnyas ún. aranyikesz megszerzéséért. No Holds Bared. Seprűnyélről üzendő. Sirályság.

A prezentáció

A Harry Potter grafikai milyenségére rossz szavunk tulajdonképpen nem lehet: nagyon részletes, aprólékosan kidolgozott textúrák, nagy polgonszámú karaktermodellek jellemzik az egész programot. Mivel tesztleri minőségemben kritizálnom is illendő, lássuk azt, ami nem feltétlenül nyerte el a tetszésem

Az egyik legnagyobb gáz talán a vízmodell, melyet Harry simán szilárd talajként kezel. Igaz, ezt már egy názáreti fickó is megcsinálta kétezer évvel ezelőtt, de ne feledkezzünk meg arról, hogy napjainkban a játéktejlesztők egyik leg kihívással telibb témája a likvid anyagok megjelenítése — így Harry vízre vetett árnyéka, és skárpijának kopogása mondhatni: ciki. Akad clipping hiba is néhol, a Híres Boszorkányok és Varázslók Kártyák felvételekor például Harry simán fittyet hány a falakra, és ki-be sétál rajtuk. Ezek a leg szembetűnőbb grafikai bugok. (Ha már a bugoknál tartunk, úgy érdemes megemlíteni a kezelé-

egyik furcsaságát: valahogy a modell nem mozog megfelelően a térben.

Tudjátok, ez az, amikor egyszerűen képtelen vagy egy-egy ugrást pontosan kiszámítani, és csak remélni mered, hogy arra a pontra fogsz leérkezni, amit kinéztél. Nem tudsz pontosan a platform legszéléről elugrani, így lehet, hogy nem fogsz megkapaszkodni szemben, pedig te teljesen pontosnak láttad. Kellemetlen és legfőképpen bosszantó.)

Mindenképp dicséretre méltó viszont a varázslás effektek kivitelezése: mindegyik nagyon szép, sajátos megjelenítést kapott, igyekeztem is minél több képet csinálni róluk.

A zenét és a hanghatásokat panaszs ne érje: a filmből kölcsönzött soundtrack kellőképpen atmoszférikus, a varázslások effektfjei hiba nélküliek. A szinkronhangok is megálják a helyüket.

Kell ez nekem!

Valahogy olyan érzésem van, hogy a Harry Potter and the Philosopher's Stone fejlesztői túlságosan is kötve voltak a határidőhöz: lett volna még mit optimalizálni — a kezelés furcsa hibáit, a grafikai bugokat.

Ennek ellenére jó kis platform-ügyességi játékot hoztak össze, amiért mindenképpen dicséret illeti őket, bár néha le sem lehet tagadni, hogy elsősorban a kisebb korosztályt célozták meg. Talán csak egy valami hiányzik: az a hangulat, ami a Potter könyvek olvasása közben magával ragadja az embert. Persze visz a játék, méss pályáról pályára, érdekel, hogy mi lesz, de nem ragad igazán magával. Függetlenül ettől, minden efféle játék kedvelőjének ajánlható — az eredeti sztori egyes elemeinek egy az egyben történő adaptációja miatt pedig Harry Potter rajongóknak egyenesen kötelező — legalábbis az ötödik kötet megjelenéséig.

VargaB.

Electronic Arts/ KnowWonder Digital Mediaworks
PII 400 (PII 266), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D!

hpgames.es.com

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

- nagyon látványos
- a kviddics
- alapos tutorial

- grafikai és kezelési hibák hiányzik a hangulat

82

MechWarrior 4 Black KNIGHT

„Egyezzünk ki döntetlenben!”

Egy éve lehetett, hogy tesztelésre kaptam a Microsoft MechWarrior Vengeance névre keresztelt játékát. Emlékszem, akkor eléggé rákattantam mind a programra, mind a stuff háttértörténetét adó BattleTech univerzumra. Bár az MV-t érték (néha jogos, néha alaptalan) kritikák, azért elmondható, hogy személyében a tavalyi év egyik legjobb akciójátékát tisztelhetjük. Erre a megtisztelő titulusra nemcsak lélegzetelállító grafikája jogosította fel, hanem például rendkívüli fizikai- és sérülésmodellje, színvonalasra és szerteágazóra sikeredett háttértörténete, és szemet gyönyörködtető átvezető animációi is. Emellett azon kevés programok közé tartozik, amelynek mind az egy-, mind a többjátékos üzemmódja remekül sikerült. Bármennyire is hihetetlen, az MV-nek és egyáltalán a BattleTech univerzumnak komoly rajongótábor van kis hazánkban. Aki nem hiszi, csak vessen egy pillantást a második legnagyobb internetes portál 'MechWarrior 4' című topicjára, és persze a hozzászólások számára. Korrekt kis stuff, annyi szent. És most megérkezett a kiegészítő, amelynek futtatásához egyébként szükségünk van a Vengeance-re is.

A kerettörténet szerint egy Black



hatók. Huszonöt küldetésünk van arra, hogy bizonyítsuk: mégsem vagyunk ennyire hidegvérű, és számító gazemberek. A ránk váró feladatok változatosak, a történet pedig attól függően alakul, hogy egy-egy adott küldetésben a kitűzött célok közül melyeket sikerült teljesítenünk.

Az átvezető animációk a Black Knightből sajnos teljesen kimaradtak, és ezt a háttértörténet sinylí meg a leginkább, hiszen a játék motorjával készített bejátszások közel sem olyan lebilincselők.

A küldetéslemezek készítésekor kínáló ziccereket természetesen a CyberLore sem hagyta ki, így a Black Knightban öt új Mech (Black

Knight, Sunder, Ryoken, Uller, Wolfhound) ülésbe huppanhadtunk bele, hogy az új fegyverekről már ne is beszéljek. Azonban ezek az újdonságok eltörpülnek amellett az

ötlet mellett, amellyel a fejlesztők a zsoldosok utánpótlását megoldották. Amíg a Vengeance-ben a „boltban” vásárolunk, és pénzért adtuk-vettük az alkatrészeket, addig a BK-ban a feketepiacon kell kielégítenünk szükségleteinket cserekereskedelem, azaz barter formájában. A kínálat nagyobb, mintha a hagyományos kereskedelmi csatornákat vennénk igénybe. Viszont a kockázat sem elhanyagolható, mert egy rossz vásárlással teljesen használhatatlanná tehetjük gépeinket. Érdemes előbb egy próbaküldetéssel felmérni

a ránk váró ellenállás összetételét, és csak azután nekilátni a fegyverrendszerek esztelen csereberéjének.

A fejlesztők a nagyon sikeres többjátékos üzemmódot sem szerették volna elhanyagolni. A Black Knightban debütáló öt játékmód bemutatásától helyhiány miatt eltekintek, de a nevüket azért megemlítem: Absolute Attrition, Mech Strongholds, Siege Assault, Goliaths és Clan vs. Inner Sphere.

A grafika csak apróbb ráncfelvarráson esett át. Persze komoly beavatkozásra nem is volt szükség, hiszen a Vengeance egyszerűen gyönyörű volt. Ami változott: a küldetések során több tereptárggyal találkozunk, amelyek szemmel láthatóan több poligonból állnak, mint korábban. A fejlődés különösen a városokban szembetűnő.

Talán nem csak én érzem úgy, hogy az ellenfelek AI-je is fejlődésen ment keresztül az MW4 megjelenése óta. A pilóták bajba jutott társaik

segtségére sietnek, a sérültek pedig sietősen visszavonulnak, és friss (valamint sértetlen) bajtársaik közelében keresnek menedéket.

Összességében remek kiegészítő birtokába jutunk, ha a Black Knight megvásárlása mellett döntünk. Miért is? Az új robotok tetszetősek. A hadjárat amellett, hogy változatos feladatok elé állít minket, dinamikus változik, és kellő kihívást biztosít. Az új multiplayer játékmódok jól átgondoltak. A feketepiac nyújtotta lehetőségek pedig bőven túlmutatnak egy átlagos kiegészítőn. Egy szó mint száz: valahogy így kellene kinéznie minden küldetéslemeznek.

Bazska



Knight (ugye innen a cím) névre hallgató zsoldoscsapat tagjai vagyunk, akikről egyrészt azt kell tudni, hogy az egymás iránti hűségén

kívül semmilyen szabályt és megállapodást nem tisztelnek, másrészt pedig azt, hogy pénzért csaknem mindenre kap-



R6 ROGUE SPEAR BLACK THORN

Ismerkedő

Avagy hogyan készítsünk kiegészítő lemezt iparos munkában?

Világosan emlékszem az első napokra, amelyet a Rainbow Six című játékkal töltöttem.

Tisztán hallom szízkaimat, mellyel videokártyámat — megvétele nem volt életem legbölcsebb döntése — illetem. Pedig nem csak a botrányos Voodoo Rush volt a ludas az idővel a játékmenet részévé váló fagyássorozatoknak. Istenem: cseppet bugos volt a felkém. De mindez nem számított, hiszen tudtam: erre a játékra vártam egész életemben. A Red Storm szerencséjére elég sokan érezték így: szerte a világon, így az abszolút sikerre váló első részt egy folytatás (Rogue Spear), és három kiegészítő lemez (R6 Eagle Watch, RS Urban Operations, RS Covert Ops) követte. Jelen írásomban a legújabb — és vélhetően az utolsó — Rogue Spear kiegészítővel fogok foglalkozni.

A Black Thorn stand-alone játék, vagyis futtatásához nem feltétel, hogy rendelkezünk a Rogue Spearrel. Sajnos ez az egyetlen olyan tulajdonsága, amely valamennyire megkülönbözteti a piacon fellelhető tucatnyi kiegészítőlemezről. Egyébként az étlapon a megszokott fogásokat találjuk: egy új hadjárat, néhány új multiplayer térkép és üzemmód, valamint pár új fegyver.

A kerettörténet némiképp túlmutat a 'végezzünk az átkozott kelet-európai terroristákkal' kliséen, amelyet una-lomig ismerünk. A rosszfiú ugyanis most a mi oldalunkról érkezik. Sőt, a sorainkból. Miről is van szó: egy meghasonlott, és cseppet meg is zavarodott ex-kommandós híres terrorista akciókat másol le. Az angol nyelvterületen csak Copycatnek nevezett ember célja: lejárni, és elpusztítani a Szivárvány kommandót. Ugye egyetértünk abban, kis kalózok, hogy ezt nem hagyhatjuk?

Az eredetileg tervezett tíz kiegészítőből a végleges változatba csak kilenc került, mivel az egyiket



(ahol emberünk egy repülőgépet térít el) a fejlesztők a szeptember 11-ei események hatására kihagyták. A „maradék” viszont hozza a megszokott Rogue Spear színvonalat. Bevetéseink során eljutunk Ázsiába, Afrikába, és Európába is. Néha nyílt terepen, máskor viszont zsúfolt épületekben kell helytállnunk. Sajnos a ránk váró feladatok meglehetősen egyhangúak: túszzabadítás túszzabadítás hátán. Üdítő kivétel ez alól az afrikai falu, ahol egy pontos lövéssel azt kell megakadályoznunk, hogy a terroristák egyike elmeneküljön egy túszo-kal tömött iskolabusszal.

Az új fegyverek típuszáma láttán csak a fanatikusok szeme fog fel-

rült rájönnöm, hogy a combos tárral rendelkező P90-es géppisztoly hangtompító változata szinte minden küldetésben „jól jön”.

A Red Storm hat új térképpel kedveskedik a többjátékos üzemmód rajongóinak. Kicsit konkrétan: egy alaszakai depóval, egy szeméttelleppel, egy nagyvárosi utcával, egy terrorista kiképzőtáborral, egy irodaépülettel, és egy japán pagodával. Ha ez nem lenne elég, természetesen az egyjátékos küldetések térképe is szabadon felhasználható ilyen célokra.

Az új multiplayer mód 'Lone wolf' névre hallgat, melynek lényege a következő: adott egy — ahogy a cím is jelzi — magányos farkas, aki szeretné megütni és a kalandot és adott néhány vadász akik ebben szeretnék meggátolni. Eddig semmi új. De most jön a csavar: egyedül az ordas választhat szabadon a rendelkezésre álló fegyverek közül, a táma-

ellene a küzdelmet. Sőt!

A Black Thorn legnagyobb gyengéje az elavult grafikus motor. Mind a nyílt, mind a zárt terek elég hervasztóan festenek, és katonáinkra is ráférne egy beutató a plasztikai sebészhez. Aprópó, a poligonbeültetést fedezi a TB? Sokat dobott volna a programon a Half-Life: Blue Shiftben debütált Definition Pack. Érthetetlen módon az ún. clipping bug is benne maradt a játékban, tehát a halottak végtagjai alkalomadtán a fizika törvényeit meg-hazudtolva lógnak át a falakon, és egyéb tárgyakon.

A kezelőfelület pixelről-pixelre meg-egyezik a Rogue Spearben meg-ismerettel. Funkcionalitáshoz kétség sem fér, de némi csinosítás azért itt sem ártott volna.

Szerencsére a játékmenet is érintetlen maradt, és azt hiszem, ezzel mindent elmondtam.

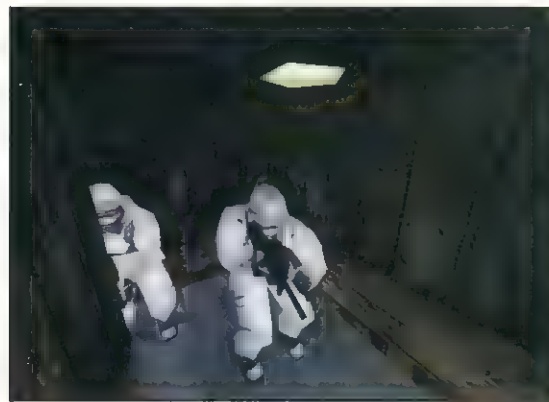
Minek nevezzék? A Black Thorn tulajdonképpen nem más, mint minden idők egyik legnagyszerűbb akciójátékának tökéletesre csiszolt változata. Akik még nem ismerik a programot, de szeretnének egy közelebbi pillantást vetni a legendára, azoknak mindenképpen ajánlom, miként a fanatikusoknak is, mint kötelező darabot. A többieknek inkább a Ghost Recon javasolom.



csillanni, a laikusok továbbra is kissé elvesztettnek fogják érezni magukat a minden modellből legalább három változatot felki-náló menüben. Mindenesetre — pedig nem vagyok fegyver-szakértő — arra még nekem is sike-

dók csupán pisztollyal vehetik fel

Bazska



Ubisoft / Red Storm Entertainment

PIII 500 (PII 266) 128 MB RAM (64 MB RAM) D3D

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ Lone Wolf
✓ Stand-alone
X fáradt grafika
X túl kevés újítás

76

Ismertető CASINO TYCOON

számháborúk

Már jelentős tapasztalatokkal rendelkező fejlesztőgárdák közös elképzelései nyomán készült a Casino Tycoon. A Cat Daddy, valamint a Monte Cristo Games alkotta üzleti szimuláció hű a műfaj irratlan szabályaihoz — adottak az üres, beépítésre váró ingatlanok, illetve az elmaradhatatlan létesítmény s „tárgy-repertoárok.” Ezek színes-ségére alapvetően nem lehetne panaszkodni, ami csak szolgáltatása, tartozéka lehet egy kaszinónak, a program tartalmazza. Black Jack, Karib Póker, Roulette, számos típusú félkarú rabló — a sor természetesen igen hosszú. Már, ami az üzemeltethető szerencsejátékokat illeti. Probléma azonban a kaszinónk alapvető kényelmét biztosító/emelő berendezési tárgyak erőteljesen korlátozott kínálata. Mindössze egyfajta kanapét, egyfajta széket, valamint egy 150 dolláros dohányzóasztalt kínál a mű. Adott ugyan még egy ódon telefonkészülék, valamint egy igen időszerűtlen utcai lámpás, de ezzel vége. Így, ami kaszinónk nyugalmas zugait jelenti, javarészt kénytelenek leszünk a program által kínált, előregyártott bárókra s éttermekre hagyatkozni. A siker kulcsa: a látogatottság. A sikertelenségnek: több is van. A túl magas árak, a csapodár dealerok, a túlzottan mohó félkarú rablók egyaránt elriaszthatják közönségünket. Rendkívül fontos, hogy jó dealereket — lehetőség szerint a legjobbakat — foglalkoztassuk. Minden szerencsejáték üzemeltetését egy dealer végzi — s mindegyikük rendelkezik öt tulajdonsággal. Vonzerő, Megfigyelés, Tapasztalat, Gyorsaság, Haviér. Magyarázat: minél nagyobb a dealer vonzereje, annál valószínűbb, hogy egy a körzetébe tévedt látogató próbára teszi nála szerencséjét. A dealer magas megfigyelés esetén képes lehet kiszűrni a csalókat, akiket aztán rövid úton eltávolítanak erre szakosított alegységeink. Nagyobb tapasztalat nagyobb nyereséget jelent: a tapasztalt üzér nagyobb szel a játékos mobiltökejéből. A gyorsaság értelemszerűen a dealer által leveleznyelt körök olajozottságát, alapvető



▲ Áhhhhááá! A nők eszerint csakugyan az orrukat púderezik a retynl!

tempóját jelzi. Így egy gyors üzér időegység alatt kétszer annyi kört játszathat le, mint egy lassú. Amit persze, a Casino Tycoon játékos saját zsebében is megtapasztal. Haviér: ennyibe fáj nekünk a dealer foglalkoztatása. Havonta. Nem minden esetben garantált, hogy a piac nekünk tetsző üzereket kínál — ekkor kell/lehet újsághirdetéshez folyamodni. Ne feledjük, a hirdetés ára 500 dollár. Célszerű persze menteni, s addig töltögetni vissza az állást, míg már első hirdetésünket követően is nekünk tetsző dealer adja be jelentkezését.

Sziszifusz Szindróma

Kaszinót üzemeltetni bizony nem lehet tréfa dolog — ám az, hogy egy kaszinótulajdonosnak lyukas a zsebe, igen-igen érdekes fejlemény. Mobiltökének az idő múlásával automatikusan, ráadásul rohamos ütemben fogy, így célkitűzésünk nem más, mint a lehető legnagyobbakat emelni azon annak érdekében, hogy több időnk maradjon újra emelni azt. A Casino Tycoon játékos üzletembernek így be van varrva a zsebe, s a biztonság kedvéért még három viperát is tart benne, szükség esetére — ahogy, mondta volt e sorok szerzőjének atyja a sóher alaphangoltságú emberekről. Tény, hogy itt nem lehet tréfálni. Mint ahogy tény az is, hogy éppen ez teszi a Casino Tycoonot figyelemre-méltó üzleti szimulációvá.

Erre még rátesz egy lapáttal, hogy a program által kínált indulótöke min-

den esetben borzasztó soványka. S éppen itt következik a program legjelentősebb hiányossága, helyesebben: hiányosságnak is felfogható sajátossága. Tudván, hogy a Casino Tycoonban megalkotott modell nem képes/hajlandó tolerálni az üzleti kockázat fogalmát, így a játékos egy kezdeti, biztos tőkegyarapodást eredményező pénzügyi hálózat megszervezésével nyit — majd, tekintettel a kényszerűen kockázatmentes tőkegyarapodás meglehetősen lassú ütemére, megfürdik, mobiltelefonál, olvasgat, stb. Aztán fél óra múlva elégedetten konstatálja, összegyűlt a dohány egy étteremre. A Casino Tycoon grafikája egész kellemes, a motor alapvető szolgáltatásai pedig — Dungeon Keeper szerű Observer üzemmód — igen nagyot dobna az amúgy is tetszetős összképen. Az összképen, mely a tökéletességtől azért roppant messze van: a dealerok, a játékosok nem



▲ Atyavilág! Hogy gondoltad te ezt az Art Deco padlózatot?! S még csodálkozol, hogy becsődölt a héder...

létező kártyákra mutogatnak, a vendégek nem létező poharakat emelgetnek a szájukhoz, az emberek X-Men szerűen átfolynak a toalett ajtaján, stb. stb. A Casino Tycoon egyértelműen ajánlható az üzleti szimulációk kedvelőinek, míg alapvetően tetszetős arcúata végett a szélesebb közönség meghódítására is képes lehet. Lehet csupán, mert kockázatos ütemezése végett — befutott egy Zoo Tycoon nevű program is — nem kizárt, hogy kevésbé rugalmas lehetőségei okán feledésbe merül. De az sem, hogy nem teszi.

Hans Olo

A derék Monte Cristo fiúk ezúttal is hűek kedvenc produkciójukhoz: pár számmal ezelőtti jeleztük, ők azok, akik következetes módon hagyatkoznak a CD-tárcapacitás egynegyedének kihasználására. Nos, örömmel jelenthetem, nincs ez másképp a Casino Tycoon esetében sem — ami, tekintettel a játék jóval magasabb színvonalára, mint a cég eddigi munkái, már elég érdekes. (Nyugirgo: a Casino Tycoon 2 ezek után márcsak kislemezen lehet boxtéma.)

Monte Cristo / Cat Daddy & Monte Cristo
PII 400 (PII350), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

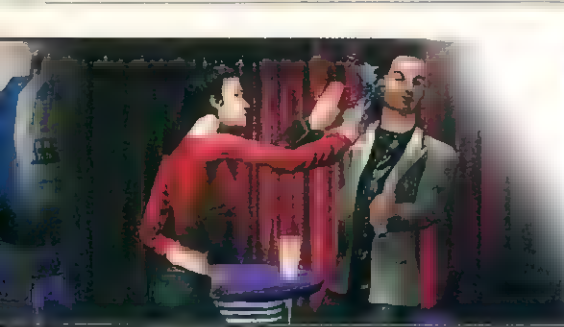
www.casino-tycoon.com

LÉNYEGY
JÁTÉKOS
SZAVATOSSÁG
ZENÉ-NANG

✓ kíméletlen
kellemes
ajánlásra

✗ -hosszas stagnálásra is hajlamos sziszifus

86



The Sims: Hot Date

Ismerető



Sims-ék életre kelnek

Szabadság, szerelem: e kettő kell nekem. Akár így is kezdhetném a Sims új kiegészítőjének bevezetőjét. A legyártott kiegészítők már a harmadik darabnál tartanak, a Livin' it up, és a House Party nagysikerű megjelenése óta a program sikere töretlen. Nem véletlen hát, hogy pont karácsony előtt dobták piacra az új expansion packet, amely legeredetibb és a legsikergyanúsabb az összes eddig megjelent rész közül. A Maxis programozói megpróbálták szakítani Sims-ék kötöttségein, amely kötöttséget minden volt és leendő fan előbb, vagy utóbb előhoz. Mi is ez a mizéria? Nos,

mindenféle új emberrel tudnak kontaktusba lépni. Az így felszabadított Sims-ek képesek flörtölni, randevúzni, vagy éppen szaftos pletykákat terjeszteni. Az eddigi kiegészítők arra építettek, hogy Sims-eknek mindene meglegyen, így a házukba tudunk rendelni szinte akármít, a pizzától kezdve egy rock bandán át a bútorszállítókig. A Hot Date-ben már a szereplők képesek egymásnak ajándékot vásárolni, vagy akár azt saját kézzel elkészíteni. A program a szocializáció új magaslataiba emeli barátainkat, hiszen a szereplő karaktereket új hangokkal spékelték meg, amelyek már az új érzelmi tevékenységekhez kapcso-

lódznak. Már képesek vagyunk kezét fogni egy ismeretlennel, köszönhetünk is neki, és mindezt artikulált hangon, nem pedig az eddig megszokott blabla nyelvezettel. Mi több: a gesztusok tárházát ölelssel is kiegészítették. További nagy újítás, hogy a karaktereket egy új tulajdonsággal is

éjszakai bárók várnak minket. Eme helyeken kedvünkre vásárolhatunk, akár ruhát, akár egy motorcsónakot, amellyel szabadidőnkben csónakázhatunk is egy szőke bombázó kíséretében. Az éttermek és az étel-ek választéka igen széles spektrumú, a nagyon előkelő helyeken készülünk fel arra, hogy a kedves pincérek az összes nálunk lévő pénzt elfogják kérni. Hasonlóan, mint itthon abban a bizonyos utcában a szerencsétlen külföldi vendégekkel. Ha már unjuk a sok üzletet, és az összes bárban már mindenkit betéve ismerünk, lehetőségünk van saját külváros kialakítására, ahol csak azok az objektumok lesznek jelen, amelyek nekünk szimpatikusak. Ugyanezt a metódust követhetjük, ha a szomszédainkat valami miatt nem szeretjük, tehát a körülöttünk lévő világot szabadon alakíthatjuk, persze csak a lehetőségeinkhez képest



▲ Na megyek lazítok egy kicsit

játék folyamán, néhányan az erős magból: Blonde Bombshell, Mr Medallion, Femme Fatale. Óvakodjuk a Bella Goth-tal való találkozástól, mert a frissen házasodott férjeket könnyedén más vágányra terelheti. Ha azonban anonim hölgyek társaságát keressük, akkor bátran szólítsunk meg egyet az autósor mellett ácsorgó bőr miniszoknyás csirkék közül. A játék kellektárát 125 új objektummal gazdagították, pl. piknik kosár, pezsgőfürdő csakis szerelmesek számára, mindenféle „full kontakt” sportra alkalmas heverő stb...

Sajnos a játék grafikai motorján nem pofoztak semmit a készítőik, a nézőpontoknak még mindig megmaradtak az izometrikus nézetből adódó betegségei, és sajnos a scroll sebességén sem nagyon növeltek, amely egy gyors masina esetében nem is nagyon szembetűnő, de egy PII 300-as gépen már érezhető a sebességkülönbség. A zenék tekintetében azt mondhatom, hogy bővült a program, ez természetes is az új helyszínek miatt. Összefoglalva: a Sims beérett, és igazán élvezetes ember-szimulátorra nőtt ki magát. A Hot Date-et nem is igazán kiegészítőnek nevezném, hanem egy teljesen új játéknak, amelyet már az is megszerethet, akinek eddig nem volt Sim (patikus) ez a program.

KeFe™



▲ Itt aztán mindenki-mindenkivel

egy idő után minden játékost nagyon kezdett az zavarni, hogy Sims-ék sehova sem tudtak kimozdulni, életelük csakis a négy fal közé esett, vagy ha esetleg dolgozni indultak, akkor sem tudtuk őket a munkahelyükre kísérni. Itt és most szimulált barátaink szakíthatnak eddig uncsi életükkel, és új, eddig fel nem fedezett világba, a külvárosba utazhatnak taxi-val, ahol

felruházták, ami az érdeklődés. Az arra érdemes témákat elővassák az újságban, legyen az sport, utazás, vagy éppen a technika legújabb vívmányai, de olyan is akad, aki az Öreg Katonák Magazinját vásárolja. A programban képesek vagyunk egy általunk megismert személlyel házasságra lépni, és beköltözni egy új házba. Házasságunk analízisét is elvégzi a program, mindezt napra készen, és hosszabb távra kivétlően is megkaphatjuk. Ha éppen házbuilt rendezünk, akkor az általunk csapott zajjal is számolnunk kell, hiszen a nagy nehézségek árán felépített jószomszédi viszonyt, egy ilyen hangos mulatság pillanatok alatt lerombolhatja. Mégis: az alábbiakban említett újdonságok eltörpülnek az új és látogatható „új világ” a külváros mellett, ahová a telefonon keresztül megrendelt 50 dolláros taxival juthatunk el. Itt bevásárlóközpontok, éttermek, és különféle



▲ De jó nekik

adott kereteken belül. A szomszédokra és a leendő külvárosra kiváló példák tolhatók le a Maxis web oldaláról. Több fő karakterrel találkozhatunk a



Electronic Arts / Maxis
PIII 600 (PII 300), 128 MB RAM (64 MB RAM)

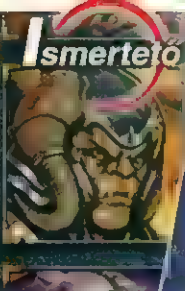
LÁTVÁNY
LÁTSZHATÓSÁG
SZAVANTOSSÁG
ZENE-HANG

✓ - nagyon sok újítás
- kibővített élettel

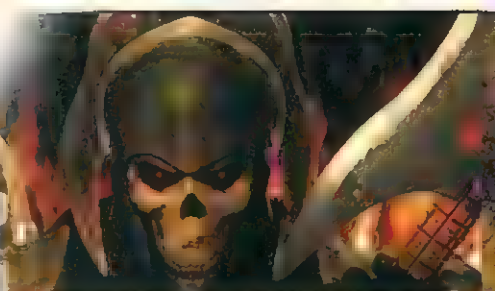
X - a grafika változatlan, és sajnos a zenék egy része hiányzik

95

www.thesims.com



Kohan Ahriman's Gift



Tye vaty a Koheny!

Egyik szemem sír, a másik üveg — míg a Kohanek történelmének előzményeit bemutató Ahriman's Gift az eredeti, finomhangolt szisztémára támaszkodván mind tartalmiság, mind történettség szempontjából derekasan teljesít, a prezentáció eszmeiségét továbbra is az Immortal Sovereigns gyermekbetegségei jellemzik. Tekintettel a szűkös keretekre, „egyoldalasösszegzés” üzemmódba kapcsolunk. Biztonsági öveket bekapcs, cigarettákat kiolt!

Na, még tart a lom?

Az Ahriman's Gift három hadjáratot, temérdek előre gyártott scenarót, a várakozásoknak abszolút megfelelő, felhasználó-, s környezetbarát térképedítort, rengeteg féle s típusú élőhalottat, klánonként különböző grafikus megvalósításnak örvendő egysegítípust, továbbra is borzasztó repetitív szinkronizációt s felejthető szinkonzínészeket, fejlesztett diplomáciai elemeket s mágiarendszert, az Immortal Sovereigns összezsapásaihoz képest jóval változatosabb, s történetekben bővelkedő fightmodellt, meglehetősen darabos karakter animációkat, mára már egyértelműen túlhaladottnak mondható, s műfaján

belül sem különösebben lenyűgöző grafikus megvalósítást, szögyen elított méretarányokat, zenei aláfestés gyanánt egészen kellemes kom-

pozíciókat, hetven féle használható egységet s százötven monsztert, szélesebb

körben parametrizálható opciókat, rengeteg multiplayer térképet, szintén a többjátékos mód során is használható térképgenerátort, valamint választékos kínál, s tartalmaz. Válaszokat a Kohanek eredetét illetően. Az Ahriman's Giftben prezentált, három fő hadjárat során kibontakozó történetesség sarkalatos pontjain az Immortal Sovereignsben felvetődött legizgalmasabb kérdések mindegyikére választ kap az egyszerű Kohan nördö, ám hogy a többiek is kedvet kapjanak, álljon itt az autentikus Kohan Legenda. Szóval, volt a Teremtő, és volt az Ármány. Mint Isten és az a vasvillás fazon. Óóó... Sátán, ezaz! Sátán. A Teremtő megalkotó Első Fiait, akiket hirtelen felindulásból az Ahriman és Ormazd nevekkel illet. Másnap már jön is a Káini Csavar: Ormazd megalkotja a Kohanek későbbi anyaföldjeként is ismert Khaldunt, kivívva ezzel a Teremtő elismerését, ám Ahriman féltékenységtől terhes gyűlöletét. Ahriman ezért rettenetes tudással s erővel ruházza fel az általa életre hívott Ceyah klánt — ezen mozzanat aposztrofálандó Ahriman's Gift-jének —, hogy aztán a rettenetes harcosokat Khaldun elsőprésére vezesse. S lőn, itt jönnek a Kohanek, sejtethetően az Ormazdi Ríposzt képében — már várom is a következő Kohan kiegészítőt, sacc Ormazd Strikes Back címen... A Halhatatlank Roxanna Javidan, könyörtelen Ceyah Klánvezér seregei ellen kelnek és bla... bla... bla... bla. A megspirázott időskálához képest szájtájtásra sarkallónak csak alig nevezhető történetvezetés alapkövei ezek tehát. A három hadjárat során Khaldun főbb régióiban nyílik lehetőségünk belebonyolódni a kezdetektől számított történetekbe, ráadásul minden oldalról. Tartalmi felhozatal szintjén így aligha érheti negatív kritika a művet. Mint ahogy a finomhangolt szisztémát sem bántjuk. Az ezt érintő boncolgatásra helyünk nincs, ám Immortal Sovereigns szakembe-



reknek nem adódhat problémája — gyakorlatilag minden ugyanaz. Így aki bővebb információra is kíváncsi, annak javallott lehet elolvasnia egy Kohan kritikát, lévén az Ahriman's Gift sokkal inkább felfogható ráadásnak, semmint kiegészítőnek. A Kohan kapcsán megismert sajátosságok illetve az alapvető ügymenet így lényegét tekintve tők ugyanaz, míg üdvözlendő módon, az Ahriman's Gift önértékéből is futtatható.

Maradék

Összességében egy igen kellemes játék igen kellemes ráadását köszönhetjük e darabban. Egyedüli több hiányossága továbbra is a grafikus kivitelezésben rejlik, mely ilyen volumenű karakterkináltnál biza' már nem csak a prezentációs színvonal, ám a játszhatóság rovására is megy. Mert különböző egységek ide-oda: egy nagyobb kava-

rodás közben bizony egyáltalán nem könnyű megkülönböztetni ki-kivel van. A konceptistákból minden kétséget kizáróan ki-kiszókött időnként az inspirációs szűlla, hiszen a különböző funkciókat ellátó, ám modellezés tekintetében erőteljesen egymásra hajazó karakterek száma a darab taktikai jellegéhez képest riasztóan nagy. Kohaneknek, s fantasy rajongóknak egyértelműen javallott darab, ám az Ormazd Strikes Back remélhetőleg már vizuális szempontok szerint is képes lesz továbblépni.

by GyZ

www.kohan.net

Strategy First/Timemate Studios
P.300(P200), 128 MB RAM (64 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY
JÁTSZATHATÓSÁG
SZAVATOSÁG
ZENE-HANG

7

✓ - az eredeti epizód máltá
X - változtatlan grafikus motor

87

AMERICA EXPANSION PACK

Volt egyszer egy Amerika... de ki emlékszik rá?

Asors, mit esetünkben a főszerkesztő személyesít meg, ismét rám osztotta az America tesztelését, immáron harmadik alkalommal. Elsőként az előzetesek között találkozhattok a vadnyugaton játszódó valós idejű stratégiai játékkal. Megjelenését követően természetesen még bővebben és részletesebben kivesztjük, most pedig a küldetéslemezén a sor.

Visszaolvastva a korábbi írásokat, magam is meglepődtem, milyen gyorsan telik az idő. (És javul a teszt stílusztikai érzéke. Javul ☺) Nem akarok ünneprontó lenni (most, karácsony előtt pár perccel), de az America felett eljárt az idő. Meglátván az elavult grafikát, az unalom kedélytelen birodalmának kapuja tárult elém. Nem, minden a látvány! — kiálthatjátok egy emberként, ez igaz. De a százszor és ezerszer ismert és ismételt játékmenet, a hagyományos kitermelődi és bázisépítés egyáltalán nem hozott lázba. Az erőteljesen túlbonyolított képességekkel rendelkező egységek, a nagyságukat csak ötlettelenségükben felülmúló pályák végképp feltették a pontot arra a bizonyos i-re. Az elavult grafikai motorral és a — mondjuk szépen — hagyományos játékmenettel ma már nem lehet nagyot durrantani, csak egészen kivételes esetben. Ez az America nem sikerült. Csak halvány füstpamacso-kat eregetnie.

Pamacso, füstből

A kiegészítő lemez nyolc új küldetést tartalmaz, mindegyik játszható társaság (ismétlésként: indiánok, amerikai telepesek, banditák, mexikóiak) két-két stílusuknak megfelelő missziót

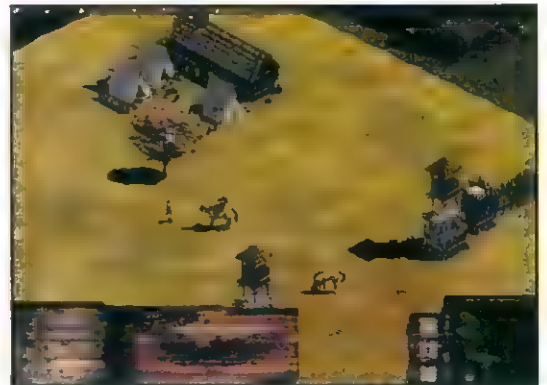
teljesíthetnek. A legizgalmasabbnak talán a Fort Fox kirablása hangzik, de esetenként meg kell mentenünk a banditákat, lemészárolni a telepeseket, elhajtani a teheneket, megskalpolni a rézbőrűeket. (Nem biztos, hogy ebben a sorrendben.)

Mostantól játszhatunk az Interneten keresztül vagy nyolcan. Mindezt megspékelték harminc pályával, de ha ezt kevésnek ítéljük, a CD legértékesebb újításával, a pályaszerkesztővel további vadregényes, kihívásokban bővelkedő térképet szülhetünk a nagymamának, illetve más rokonainknak.

A felupírozott mesterséges — kellemes magyarsággal — értelem is ott figyel az újdonságok listáján. Mindez jelenti a nagyobb akciórádióuszt, a tuningolt harci képességeket, az alacsonyabb reakcióidőt, amelyek egységeinket hatékonyabbá és intelligensebbé varázsolják. Mindezek viszont igazak az ellenfelekre is, ők sem szelídültek meg a Vadnyugaton. Elvileg. Mindebből én csak a játszhatóságot, pontosabban a kezelhetőséget rovására írható negatívumokat — „majd akkor menj csatlátni, ha én akarom, különben is passzívban vagy” igencsak zavaró effektusai mindazok, amiket — érzektem. Következzék pár új egység és épület, netán képesség:

Tomahawk thrower: a rezervátumban kényszerültek legerősebb egysége, baltája egy manapság ismert cirkálórakéta — ha nem is erejével, de — pontosságával ér célba. Végsohig küzd megfelelő hatékonysággal, aki látta Az utolsó mohikán című moziidevágó

részét, az sejtethi, mire gondolok. Egyetlen hibája, ha a fogai között van fegyvere (nem, nem az!) sajna nem tud ordítani. A kamuflázsiskola-



▲ A bankrablást sikerült egyetlen katonának megakadályozni

keresi meg mindennapi — folyékony — kenyerét. Kamikázénkat továbbá istápolva nagyobb ellenálló képességet — gyorsan suhanó apró fémtárgyakkal szemben — kap, meg öngyógyítást, és igényesebb mordályt.

Pioneer: a fehérek gyáva kukaca. Állandóan dinamittal a kezében rohangál, de ha megijeszti, inába száll bátorsága, és azon nyomba elhajtja a TNT-t, meghozza jó messzire. Esetenként pedig még jó irányba is — az ijesztgető felé. Ábrándelvéen elsajátítja az úszás tudományát.

Ezek lennének az America új egységei, a kifejlesztésükhöz szükséges épületek is újak, de a fickók képességeiket a már ismert helyeken lehet fejleszteni.

Röviden ennyit lehet elmondani a játékról. A múltkorai értékelésem már visszavonhatatlan, hiszen szó elszáll, írás marad, az a kilencvenkét százalékos bődületesen magas. A mostani, ha nem is bődületesen alacsony, de reális és sajnos: kiérdemelt. Mit is mondanak a varjak?

De ez attól függ, európai vagy AMERICAI?

ban kigyúrva profi besurranó tolvajja is válhat, de lóra inkább ne ültessük.

Armored stagecoach: a mexikóiak mozgatható erődje, tüzeje a benne figyelő füstösképűek számától függ. Ha technológiai újításokat végzünk rajta, már négy mexikánó is befészkelheti magát, de ez már — szó szerint — gázos lehet, mert pusztulás esetén a bennégés veszélye áll fenn.

Saboteur: deszperádóék lopakodója, ki kamuflázsos szabotázsos akciókkal



▲ Szerintem nem csak a főnök van bajban

DataBecker
P 300 (P266), 120 MB RAM (64 MB RAM)

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENÉ-HANG

✓ - rövid
- alacsony
gépigény

X - csúnya
- nehezen
kezelhető
- érzéketlen

68

www.game-america.com

Balage

4x4 Evo 2

4 keréken szép az élet

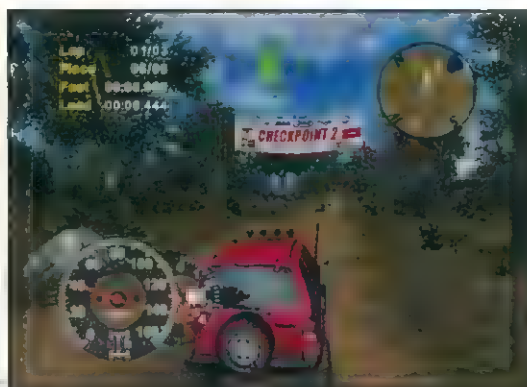
Két éve történt. Dennis, egy new york-i barátom, a vadon elkötelezett szerelmese elvitt magával erdőt járni. A Catskills-hegység erdőségei igencsak hasonlatosak kis hazánkéhoz. Leszámítva a medvék qkabúvár hadát az emberlakta térségek tözsomszedságában. Két dolog először esett meg velem. Először kerültem igazán közel a mesék mézfaló szörgombócához az állatkerti acél védelme nélkül. És először ültem tipikusan amerikai acélszörnyben, egy V8-as, platós Chevy dízelben. Ez utóbbi emlékezetesebbnek bizonyult.

A motor robaja, ami az autópályán alig 100-as tempónál már nyúszításba váltott a drasztikusan szögletes forma — plusz: nyáron klíma nélkül, letekert ablakkal — nyújtotta gigantikus légellenállási tényező miatt. A rendkívüli nyomaték, amivel kíméletlenül felszuszakolhattunk minden — elég szélesnek bizonyuló — erdei csapáson. És a kényelmi szempontokat enyhén szólva félvállrólól kezelő kivitelezés. Ettől vadregényes egy ilyen jármű megzabolázása. Aki átélte már hasonlót, tudja, miről beszélek. Ez egy életforma. Két tereplesztívtől között.

A dallas Terminal Reality már 1995 óta jelen van a szoftvergyártás forgatagában. Szellemi vezetőjüknek, Mark Randel-nek — a Microsoft Flight Sim-mel alapozta meg szakmai hírnevét — minden bizonnyal vannak az enyémekekhez hasonlatos bizsergető emlékei, mert az elmúlt évek alatt egyértelműen a négykerék-meghajítás vált cége fő profiljává. A 4x4 Evo (most éppen Xbox-ra kalapálják át) és a Monster Truck Madness nagyon is megérdemelt sikere után újra a hálásnak bizonyult témába vágta fejszéjüket.

A tárgyra térek

A 4x4 Evo 2 a csak annyiban bizonyult szimulátornak, hogy a teszteléshez — az élethűség imitálásaként —



bébszólaspakát, pilótaszemüveget, piroskockás inget és orrszörextenziós bajuszt vettem fel (mi lesz, ha kinyomnak egy kamionszimcsit is?). A bagólet egy idő után elhagytam, mert mindig a szemüvegre csullantottam a materiát. Minden más csak árkados külsőség volt. De még így is... Ez egy remek játék.

A TR-nél nem vacakoltak olyasmivel, hogy esztétikus startmenü. Olyan lett az egész, mint egy béta. Vagy nem is. Ez már delta. A soklépcsős beállítási procedura végén már azt sem tudtam, hogy melyik játékmodban akartam kipróbálni magam. Volt választás bőven. A „single race” nem lett volna rossz, ha minden jármű választható lett volna. De sajna az igazán bivaly futurisztikus nehézfémek csak bónuszként szerepelnek a kívánságlistán. A „career” már egész izgalmasan hangzott. Kell egy kocsi, és már is kezdődhetett a maraton életre-halálra. A pénzdíjakból tuningolás, a felpécizett géppel pedig újabb megpróbáltatás. A „free roam” lehetővé teszi a korlátok nélküli terepbejárást a versenyek előtt. A kedvencem (mint később kiderült): a „missions”, ahol számos küldetést kell végrehajtani a karriermódban megszerzett négyszernegygyel,

természetesen sok-sok extrasuskáért. „Multiplayer” van! Több mint 30 szenzációs méretű, és minőségű pálya (szerkesztővel!), és a Ford, Nissan, Toyota, Mitsubishi cégek 120 járgánya, még

egyszer annyi ápréd lehetőséggel. Azt hiszem, több mint

elég a tartós kikapcsolódáshoz.

A pályáknál azért álljunk meg egy pillanatot! Az utak nem azért vannak, hogy bebarangoljuk végtelen porcsikjait. Ime egy példa: agyam minden idegsejtjét — 3-an vannak, ebből ketten mindig a mónikasót figyelik — „könyörtelen törtetés” üzemmódba állítottam, és egészen a célvonalig első helyen nyomakodtam. Azon túl — gondolom érthető módon — kissé megszeppentem, amitől kitört néhány gomb a billentyűzetből. Mert a virtuál dobogó utolsó helyén bizony nem szagolják az embert széplányok a reggel hónaljba pöffentett aftershave-je miatt. Sem. Hogy miként kerültem oda? Eltartott jó ideig, mire összeraktam a képet. Kicsit tovább, mint a klaviatúrát. De rájöttem: az ellenfeleim csúnyán levágtak fél kört a hid előtt motozó hatalmas markoló kanala alatt. Hasonlóan bosszantó kíméletlenségű AI-val a Redneck Off-Road Racingben már konfrontálódtam. Akkor 32x-es „kreatív” poháralátét pottyant a földre.



Ütős anyagot tankoltak a grafikai motorba. Eltekintve a tükröződés hiányától (minden jármű szimpla metálós fényben játszik) a bizony csinoska darab fogja az egyszerűbb PC-ke. Árnyékok, éjjel/nappal, időjárás, szép vízfelfektek, és gyakorlatilag térképpel alig lefedhető szabadon bejátható terek.

Vélemény! (?)

Kihangsúlyozva az „arcade” jellegét, az Evo2-t figyelemreméltó produkciónak találtam. Aki leküzdö ellenérzéseit a nem valós fizikai környezettel szemben, annak nyugodt szívvel ajánlom ezt a kellemes atmoszférájú könnyed kis játékot.

Ender Wiggin



Rally Championship Xtreme

Ismerető

Lesz ez még jobb is

Számomra a legkedvesebb évszak a tél. A korai naplementék, a fények a városközpontban, a nagy nyüzsgés már most karácsonyi hangulatba hozzák az ember fiát. Különösen, miután leesett az első hó. Olyankor az esték a legcsodásabbak. Odakint mindent ellep a természet puha fehér takarója. Rabul ejti a szemet, a szívet. Tökéletes csend honol, a lebénult forgalom tompa zúgása, és a megfagyott ebek ugatása nem több, mint puha fülzúgás a diszkóban töltött éjszak másnapján. Az ég nem sötét, hanem rendkívüli módon rózsaszín. Pedig éjszaka van. És a levegő olyan frissnek tűnik még a városokban is, mintha nem is ugyanaz lenne, amit a hideg beköszönte előtt az autók, és a közeli erőmű füstje kevert, külön emberi fogyasztásra. Egy nagy séta után jól esik levedleni a havas-vizes ruhákat, és megszártatni egy pohárka tömény melegénél. A szerencsésebbje ekkor begyűjt a kandallóba, a kevésbé szerencsések pedig előkeresik a nyáron letört radiátor csapot, és ütközésig eresztik a forró vizet az acélbordákba. Ha nem kell szerelőt hívni a beázás miatt, akkor egy kis találékonysággal elérhető ugyan

az a meghiitt eredmény. Ilyenkor muszáj ellazulni. Két lehetőség kínálkozik. Én most csak a másíkról fogok írni. A PC kínálta lehetőségről.

A hideg mellett beköszöntött az év végi játékdömping is. Hirtelen megnőtt az időegység alatt kiadott játékok mennyisége. Ha az adott adathalmazt sikerül időben befecskeszni, akkor kikerülhet a boltokba, és van remény a nagyobb bevételekre. Ha nem, akkor sincs nagy baj, összecsapják a végét, és szintén ott lesz az árusoknál. Némi veszteség azért várható, mert a visszajelzések a teszt fórumokon és médiákban kedvezőtlen táptalajt fognak biztosítani a további eladásoknak. De még mindig jobb így, mint lekésni a Nagy Ajándékvásárlási Szerbartást

Az egyik ilyen, határidőnek áldozatul esett játék az Actualize gondozásában jelent meg. A kiadó az egykori Electronic Arts-os programozókból álló brit Warhog (a Starlancer elkövetői) csapatára bízta azt a megtisztelő feladatot, hogy bővítsék egy epizóddal a nagy hagyományokkal bíró Rally Championship sorozatot. Így idén szeptember végén újabb kihívóval bővült a CMR nem hivatalos bajnoki címére

pályázók sora. Az Xtreme immár a hatodik az RC szériában. Jó Col-ununk idén is lemaradt a rali VB trónjáról, de a nevével fémjelzett szuperprodukción 3-adik reinkarnációja már előbukkant a marketingfelhőből. Ezzel a tudattal pedig minden versenytárs hajlamos

elhamarkodott lépésekkel rontani a parti állását. Ez történhetett most is.

Miután felmakkoltuk a 670 megányi konkrétumot, egy meglepően komoly alkotás főmenüjével nézünk farkasszemet. Nagyon izléses, szép interfész, ami ráadásul igen informatív, és egyszerű. Hangulatos zenei kísérettel. De az irányítás beállításánál, illetve megválasztásánál súlyos gondok adódnak. A progirögvest kilép az ablak alá. És nem szeretnád azokat. Csak jön egy egyszerű váz, egy lecsupaszított, darabos keret, amit az időhiány miatt nem tudtak a szépséges menübe integrálni (lásd Paris-Dakar Rally). És az hagyján, hogy komplikált a billentyűk definiálása, de a kormányzerkezet tengelyeinek és erővisszacsatolásának kalibrálása is csak nem lehetetlen. De az is elképzelhető, hogy a Logitech cucc a gyagy...

Öt játékmód választható. Az alap Championship, az Arcade, aztán a Challenge (egyfajta menedzserforma, ahol pénzért vett vasakkal lehet nyomolni, eladni, venni, eladni...), a Single Race, és végül a Multi (LAN, Internet). Összesen 6 helyszín, 36 szakasszal. A járgányok és versenyek mind le vannak tiltva, kivéve a skót rally, és a kis 1600-os fronthajtásos pófogók. De örömteli, hogy a versenyzői profil megalkotásánál bátran választhatunk magyar nemzetiséget, mert a zászlónk ott díszleg más rali-nagyhatalmak (Brazília, USA, vagy Mexikó) lobogója mellett.

Mielőtt belevágnánk a bajnokság öldöklő küzdelmeibe, lehetőség van egy főpróbára, ahol a „jegyzetfüzetbe” mi magunk diktálhatjuk egy szerkesztő menü segítségével a terepkódokat. A szakaszok után van ugyan replay, de az csak fix kameraszögekkel mutatja bukácsolásunkat, így viszont nehéz elemezni a hibákat. Az már csak ráadás, hogy a visszajátzást elmenteni sem lehet.

A legnagyobb csalódás az irányítás. A kocsik legyenek bár front, vagy hátsó meghajtásúak, netán összkerekesekek,

teljesen azonos módon vezethetők. Semmi természetes alul-, vagy túlkormányzottság. Nevetséges, hogy alig kell levennie a gázról a ránehezedő végtagunkat ahhoz, hogy egy jót kanyarodhassunk. Sőt, mindegy, hogy bitumen, vagy murva a talaj, ez sem befolyásolja a menettulajdonságokat. A force feedback sem nagyon érvényesül, a felület egyenetlenségei nem hordoznak átalakítható információkat.

Az eget leszámítva elmondható, hogy grafikailag teljesen korszerű teljesítménnyel rukkolt elő az RCX. A GF3-re optimalizált forráskód GF2-n is simán elfut különösebb gond nélkül. Kevéssé korlátozott a táj, bár túl nagy barangolásra senki ne számítson, rögvest visszateleportál a program. Viszont sokhelyütt beköszön a tulajdonképpeni árkád jelleg, hisz levághatók a kanyarok, ugratni lehet munkagépek platójáról, stb. A környezet interaktív és élő (közönség, daruk, közvetítő kocsik, sárkányrepülő). Az árnyékok jelen vannak, és minden tükröződik a járművek ablakain, és a bazári módon túlfényezett festékbortáson, ami még sárral beszennyezve is ragyog, mint Tyson aranyfogja.

A versenyzaj és a zenék színvonala-sak, a kéttucatnál is több típus motorhangja különbözik, ahogy kell.

A fiktív helyszínek, azonos viselkedésű járművek aláhúzzák a játék árkád jellegét. A visszajátzás és az irányítás kifinomultságot nélkülöző volta miatt, a RCX bizony minden szimulátor rajongónak csalódást fog okozni. Mivel a marketing szempontból jól időzített játék csak grafikailag állja meg a helyét, az óvatosság nem elhanyagolható szerepet kell, hogy játsszon a vásárlásnál. De az sem tragédia, ha minden laliszerető inkább visszanyúl a jól bevált, polcon porosodó mestermunkákhoz, és türelmesen vár, míg egy igazán alapos munka nem kerül a boltok polcaira.

Ender Wiggin





Monsters Inc.



A mumusok az ágyad alatt

Mond valakinek valamit az a név, hogy Pixar? Teljesen, te ott, leghátul! Nos?

Helyes, helyes, jó válasz! A Pixar az, aki rendszerint elköveti a Disney 3D animációs filmjeit. Ők készítették a Monsters Inc.-t is, amely, bár feltehetőleg nem ezzel a szándékkal készült, de válaszként értelmezhető a Dreamworks Shrekjének sikerére.

A cím ugyebár Szörny Részvénytársaságot jelent, de ez ne tévesszen meg senkit: igazából nem szörnyekről van szó — főhőseink sokkal inkább

Mumusok

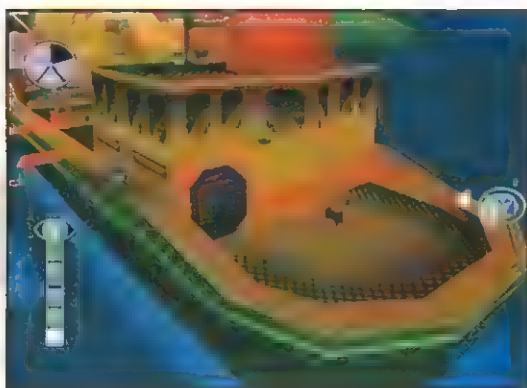
akik előszeretettel ijesztesgetik a magányos, éjszakánként ágyukban forgolódo gyermekeket. Legalábbis így tartják az emberek. De ez koránt sem így van.

A Mumus Részvénytársaság dolgozói ugyanis hétköznapi, dolgozó rémek, akik munkaidőre bemennek a céghez, blokkolnak, felveszik a melót, majd a munkaidő lejártával blokkolnak újfént — tanfolyamokat végeznek, továbbképzésre járnak, ésatöbbi, ésatöbbi — akárcsak mi.

Nem szeretném lelőni a film sztoriját — a játék során a Disneytől megszokott módon úgyis láthatunk belőle épp eleget —, mely egyben a játék sztorija is: elég az hozzá, hogy főszereplőink, Sulley és Mike, e cég dolgozói.

Fő feladatuk az ijesztesgetés.

Jómagam azóta vonzódom a mumusokhoz, amióta egyszer láttam egy igen vicces rajzot: a kép egy ágyat ábrázolt, melyről két pár emberláb lógott le. Az ágy alatt két mumus hevert — egy nő és egy férfi, és a nő épp ezt



mondta a férfinak: „Te Jack, olyan szörnyű érzésem van. Mintha valaki lenne az ágy felett...” ☺

Így amikor először láttam a Monsters Inc. trailerét, rögtön tudtam, hogy ezt a mesét meg kell nézmem — ez irányú érdeklődésem természetesen hozta magával, hogy a megjelenő játékot is én teszteljem le.

Két lámlenge

Sulley és Mike, a két mumus, mint olyan, kezdetben egy gyors tutorialon vehet részt: itt tanulhatjuk meg az alapvető irányítást, a játékban összeszedhető cuccok jelentőségét, illetve ezen program elsődleges sajátosságának, a rémisztésnek fortélyait.

Platformjátékról lévén szó, nem folyódnak bele a kezelés, irányítás részleteibe: ugrálni, kapcsolókat kezelni, minden cuccot felszedni, minden ellenséget kiütni, annyi a lényeg, mint minden más progiban ezen műfaj berkeiben.

A Monsters Inc. krémjét adó ijesztesgetés azonban érdemes arra, hogy némi szót vesztessünk rá: a különféle felszedhető cuccokkal növelhetjük rémisztési mutatónkat, minek segítségével a kevésbé ijedős elemeket is legyűrhetjük — ezzel

párhuzamban az ijesztés folyamata is bonyolódik. Na, azért megijedni nem kell, hisz a rémisztési folyamat csupán abból áll, hogy a képernyőn megjelenő billentyűt nyomkodjuk veszettül, míg a mutató el nem éri a csúcsot — ekkor a Ctrl

lenyomásával adhatjuk meg a kegyelem-dőfést,

és kész is a rémisztés.

Több szót nem is pazarolnék erre, lévén a platform-játékok híveinek 15-20 másodpercnél többre nincs szükségük ahhoz, hogy kiismerjék magukat. Nem rajongóknak azért cirka 40 mp-re is szükségük lehet.

Inkább lássuk, milyen értékeket rejt magában a játék.

Prezentáció, satöbbi

Játékmenet szintjén semmi újat nem hoz a Monsters Inc. Az ijesztesgetés folyamata sajnos nem olyan unikum, amely kiemelne a progit a többi hasonszórú közül. Ahogy a grafika sem, lévén a karakterek és a környezet igen elnagyoltak, kevés poligonból épülnek fel — hiányzik belőle a Woody Woodpecker tarkasága, részletessége, pergő játékmenete.

Több-kevesebb sikerrel próbálták ugyan átmenteni a film humoros mivoltát is, de ez leginkább csak a rémisztés folyamán nyilvánul meg, ott is csak Mike esetében (ő a golyófejű).



Az irányítás felhasználóbarát, de ezt el is várhatjuk egy efféle stuff esetén, a hangok — zenék rendben vannak, bár itt sincs semmi speci.

A Monsters Inc. egyáltalán nem rossz játék, csak hát éppen teljességgel átlagos, mondhatni: kommersz, és sajnálatos módon nem hozza azt a színvonalat, amit én a Disney játékok nagy többségénél megszoktam (Tigger's Honey Hunt, Donald Quack Attack, stb.).

Disneyék most egy kicsit mellényúltak — de sebjaj, a műfaj kedvelői azért csak nyúljanak nyugodtan ehhez a programhoz, ha épp nem akad más a kezükbe...

VargaB.



Disney Interactive/A2M

PII 400 (PII 266), 64 MB RAM (32 MB RAM), D3D

LÁTVÁNY
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-HANG

✓ - a film
- két irányítási mód
- karakter

✗ - rövid
- könnyen
- megunható
- átlagos

75

WOODY WOODPECKER

Tollból lettünk, tollá leszünk...

Történt pedig egy verőfényes nyári délutánon, hogy Woody Woodpecker lelkes csemetéi, Knothead és Splinter éppen kedvenc játékaik felett vitatkoztak — amikor is a cselszövő Buzz Buzzard megragadva az alkalmat, hogy Mr. Woodpecker otthonától távol tartózkodik, erőnek erejével elrabolta őket, hogy így vehessen revansot örök riválisán és ellenfelén.

Hazatérve a mi Woodynk éktelen haragra gerjedt, és úgy döntött: épp itt az ideje, hogy egyszer és mindenkorra leszámoljon a gonoszról is gonoszabb Buzz-zal, és visszaszeresse tőle csintalan csemetéit. Csapó.

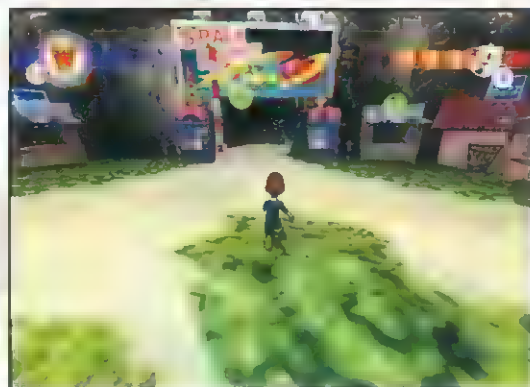
Kicsoda Woody Woodpecker!

Woody Woodpecker (eredeti terveim szerint a későbbiekben csak „Woody”, de ezt a nevet időközben elbitorolta tőle egy, a népszerűségi listán némileg előkelőbb helyet elfoglaló, felhúzhatós, beszélő rongycowboy), azaz Harkály Karcsi a Universal Studios igen népszerű rajzfilmfigurája — legalábbis a tengeren túlon, ahol saját show-jával is riogattja a kisdedeket.



Viszonylagos népszerűsége ellenére sem nagyon találtam róla semmi használható illusztrációt.

rációs anyagot, bármennyire is kerestem. Persze biztos vagyok benne, hogy VALAHOL létezik egy Harkály



Karcsi wallpaper lelőhely, ami az efféle anyagoknak kifogyhatatlan tárháza — nekem azonban nem sikerült rátalálnom. Az oldalon látható figurát egy on-line kifestőből szedtem le, s pingáltam ki saját kezűleg: úgy tessék nézni!

Elég az hozzá, hogy Karcsi már megélt egy pár megjátékosítást, és ezúttal, mint a platformjátékok legújabb képviselője lép színre: vörös sőrője lobog, kék tollruhája vakít, csőre pedig keményebb és kíméletlenebb, mint valaha!

Jótszunk!

Adott tehát a PC-n már-már fehér hollónak nevezhető platform műfaj — és adott Karcsi, aki elindul, hogy végigküzde, ugrálva, csörögve magát a pályák tömkelegén, végül legyőzze

Buzzt, és visszaszeresse gyermekeit. Természetesen mindezt a mi irányításunk alatt.

Elsődleges feladatunk közé tartozik a pálya egyik végéről eljutni a másikig: mindenképpen nem árt ügyelni a kis mászkáló lényekre, akik nem állnak ellenünk fordulni, hacsak egy hirtelen mozdulattal (és az akciógomb jó időbe történő megnyomásával) szét nem csörözzük őket. Természetesen vannak mindentéle kapcsolók, valamint ügyességi feladatok, ahol legtöbbször ugrálással, vagy az ugrás-fekvés maxikombóval érhetünk célt.

A platformjátékoknál bevett szokás

szerint a játékmenet ennyiben nagyjából ki is merül.

Azon

A Woody Woodpeckerről igazán rosszat mondani nem lehet: a grafika egy csepp kivétlénél sem hagy maga után — az összes szereplő jól felismerhető, karakteresen és színesen, aprólékosan kidolgozott, a mozgás-animációk folyékonyak és természetesnek hatnak. A hátterek és a környezet mind-mind látványos, tarka-barka, rengeteg hangulati elemmel megtűzdelve. A zene és a hanghatások már inkább hagynak némi kíváncsiságot maguk után: igaz, a zene élvezhető, de nem eléggé dinamikus — szinkronhangok nincsenek, csak Karcsi idéltlen nevetése töri meg néha a csendet.

Az irányítás egyszerű, és jól elsajátítható, az egész játékmenetre jellemző a gördülékenység.

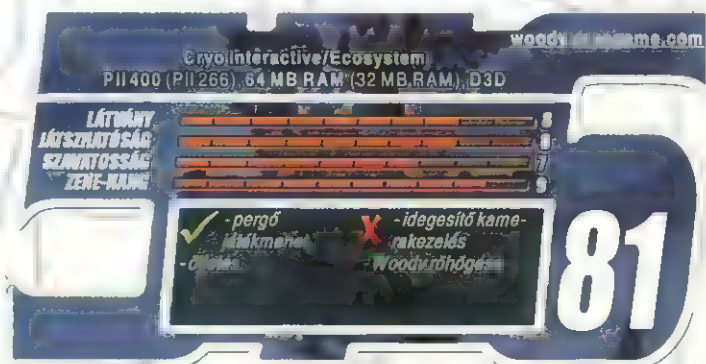
Egyetlen komolyabb negatívumként említhetnénk meg a betegeskedő kamerakezelést — sajnos a kamera

legtöbbször nem szereti követni Karcsink háta közepét. Igaz ezt is lehet némileg ellensúlyozni, amennyiben belső (observer) nézetre váltva helyes irányba fordítjuk hősünket, csak ez pontosan azt öli meg, ami olyan élvezetessé teszi az efféle stufákat: a lendületet.

Ez sajnos néha (néhány két-három alkalommal elismételt semmibe zuhanás esetén) már kifejezetten bosszantóvá is tud válni.

Összességében mindemellett elmondható, hogy minden klasszikus platformjáték rajongónak kellemes perceket szerezhet a játék — nyugodt szívvel merem ajánlani.

VargaB.



Kult Játékok

A sarki zöldséges is ezt nyomja

terep2.exe

Egybemosódnak gondolataimban a képek. Mikor is történt, hogy először találkoztam ezzel a programmal? Nem tudom, igaz, nem is lényeges momentum. Annyira sokszor vettem már elő, annyit játszottam önfelédten vele, hogy nem emlékszek pusztán az egyes alkalmakra, valahogyan globálisan nézem a terepezéssel töltött napjaim számát. Valójában az első részt sem tudnám különválasztani a másodiktól, lehet, hogy nem is találkoztam még vele. Mindenesetre régen volt, nagyon régen, amikor bemutattak minket egymásnak. Azt hiszem, annyira nem is tetszett első pillantásra; kicsit csúnyácska volt, kicsit makrancos, de később egész jól összehoztuk. Én, és a terep2.exe. Más talán nem is létezett.

Aki még nem ismeri, annak a kedvéért elmondom, miről szól a játék. Adott egy-két terepjáró, és a hozzá való, változatos domborzattal és talajjal bíró terep. Feladatunk nincsen, csak száguldunk, borulgatunk, hegyre kapaszkodunk, folyóba gázolunk kedvenc tragacsunkkal, és élvezzük, aho-

gyan a való élet fizikai törvényei véletlenszerűen és érzékelhetetlenül tűnedeznek fel agyunk rejtett zugai-ban. Erről szól a terep2, nem többről; csupán kellemes időtöltés, kikapcsolódás az egész. Néha, amikor a való életben besűrűsödnek az események, vagy csak úgy, pillanatnyi elhatározásunktól hajtva kikapcsolódásra vágyunk; valami olyan aktív pihenésre, amely furcsamód megnyugtat minket, nos akkor eszünkbe jut a régi élmény, a szabad, ám minden erőszaktól mentes kocsiördülés, a vadregényes tájakon való örök lavírozás, a dagadó sárban dagonyázás. És leülünk, egy darabig egy másik világban érezzük magunkat, aztán az egésznek egyszerűen vége szakad. De megtartjuk a kicsi kocsit, még véletlenül sem töröljük, féltve őrizzük patinás rozsdáját. Gondolunk a többi, majdan elkövetkező pillanatra, amikor szükségünk lesz rá, hiszen gyógyszer ez, a túlhajtott emberek, a többi játéktól elidegenült gamerek gyógy-szere. Figyelem! Patikákban nem kapható; szigorúan ingyenes „work in progress demo”! A mellékhatásokat pedig felejtse el. Mint minden gyógy-szer, persze ez is függőséget okozhat, túladagolását pedig még nem teszteltük laboratóriumi körülmények között.

Minden egy fekete képernyővel kezdődött, meg talán volt ott néhány bizony-talan, halovány karakter is. Szá-

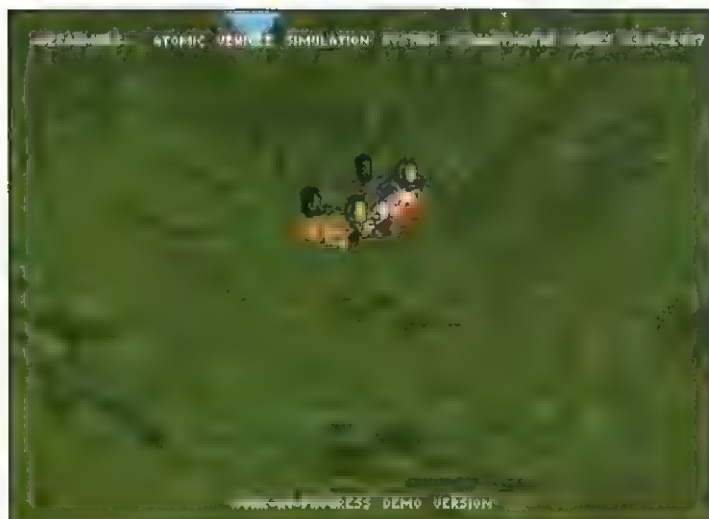
Nagymáthé Dénes neve ismerősen csenghet sokak számára. A többieknek elárulom: ő szülte meg a terep2.exe-t, amint utóbbi kiderült, valóban jó alapot szolgáltatott későbbi munkájának, melyet már egy lelkes hazai fejlesztő-csapat tagjaként, többedmagával alkotott. A csapat neve Invictus. A játékot pedig — ez már, gondolom nem annyira meglepő — insano. Minden tisztelem az övé; büszkék lehetünk rá, hogy ilyen programozók gyarapítják honi játékkultúránkat. A terep2-t mindenki ismeri. Nem csupán hazánkban. És egyáltalán nem véletlenül.



mokat nyomtunk, hogy közelebb férközzünk hozzá, és a csoda nem váratott magára sokáig: egy kocka-alakú valami könnyedén huppant le a szép, zöld gyepre. Gázt adunk, csak finoman, lassan indulunk felfedező-körutunkra. Aztán felgyorsul a táj, elmosódnak szemünk lencséjén a pixelelek. Egy hatalmas pocsolya kellős közepén találjuk magunkat, küszködő kerekeink irányából fröccsen szét a víz áztatta föld. Mire kievickélünk belőle, eltelik néhány perc. Ismét gyorsulunk, de most már óvatosabbak vagyunk. De jaj, megint bajban, a meredek lejtőn gyönyörű szállítókat mutat a kicsi

kocsi. Fejreálltunk. Mit tehetnénk? — kérdezzük kétségbeesetten. Valaki, a távolban lenyom két billentyűt. Emelkedünk. Már nagyon magasban vagyunk, csodálatos a kilátás! És egy furcsa érzés. Zuhanunk, megint. A kicsi kocsi orra most lapos, olyanok vagyunk így, együtt, mint egy tiri-tarka dobókocka. És itt vége szakad. De csitt...! Az egész megint újra kezdődik, egy kocka-alakú valami könnyedén huppant le a szép, zöld gyepre. Gázt adunk. Amíg élünk, velünk marad a kicsi kocsi

dracoo2.exe



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát **(576 Ft/db)**, akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM 1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, **5760,-Ft-ért**,
tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Nevd és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Nevd és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámot!

Megrendelt újság(ok) felsorolása,
ill. 1 éves előfizetéskor a
kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

62931306 105 71

62931306 105 71 <45> <62931306> <105> <71>

62931306 105 71

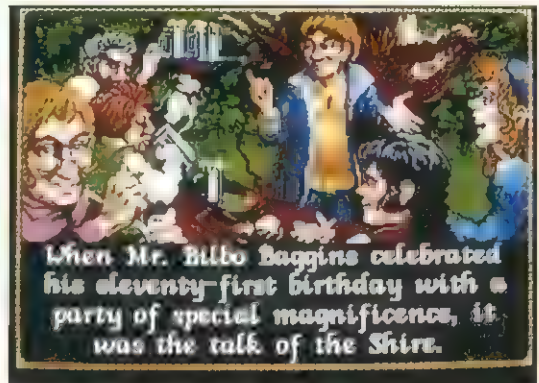
1991. december

Az 1991-es szezon karácsonyi kínálata az egyik legsikerültebb Amiga adventure-rel lepte meg a kor játékosát. Mi történik, ha magányos sétahajózásra invitál? Alternatíva: készséggel eléget teszel a meghívásnak. S mi történik, ha röviddel a hajó kifutása után minden jel arra mutat, hogy bizalmasod már alulról szagolja az alját? A *Cruise for a Corpse* forgatókönyve szerint legalábbis a hullát illik megtalálnia egy rutinos magányosnak — így az időközben PC-re is befutott darab történeti szövevényessége s bonyolultsága napjainkban is érdeklődésre tarthat számot. Hogy a gyilkos miért nem dobta az óceánba a hullát? Mer' hülye. Óceánok habjait szelvéni kutatni terhes rothadásnak indult hullák nyomait nem rossz hecc — már ha játékprogramokról beszélünk, s mi rendszerint azokról beszélünk — ám szelni eget is lehet. Az Amiga repszim-kultúra érdekesebb darabjaként mutatkozott be a *Flight of the Intruder*, melynek különlegessége mindmáig abban áll: két repülhető gépet is szimulál. Ezek: a címadó A-6 Intruder, illetve az F-4 Phantom. A szerző — kinek neve SzJVC, s kinek nevét mindenki súgja mély áhítattal — figyelmes-ségére jellemző, hogy a gépek műszerfaláról szemléltető ábrát, s teljes körű magyarázatokat mellékel. Jó koncepció, nyúlom is le. A későbbiek során csak



„debilgémek” néven elhíresült stílus képviselői egyik legkarakteresebb irányadójukat köszönthették 91 végén, Amiga platformra. Címe: *Wild Wheels*. Fajtája: Autós Foci. Előnye: még beszerezhető. Hátránya: több szót nem vagyunk hajlandók rá vesztegetni.

Bizony, a kor ólén már megkérdőjelezhetetlen gyengéledést produkál a Jó Öreg — mi sem jelzi ezt jobban, minthogy a Gyűrűk Ura (*Lord of the Rings*) első epizódja is csupán Amiga platformon mutatkozik be. J.R.R. Tolkien műve várhatóan újra beveszi majd a szórakoztató informatika bástyáit, valószínűleg elég lesz csupán a most készülő filmtrilógia első epizódjának bemutatása. Más. Vannak ezek az „egy-lemezes-játékok.” A kategória sorain belül is kiemelt népszerűségnek örvend a *Lost Vikings*, de arról nem beszélünk — annál inkább beszélünk a *Blues Brothers*-ról, mely Amigára történő bemutatkozása után gyakorlatilag minden platformot bevett, Gameboytól PC-ig. Két öltönyös főszer szaladgál össze-vissza, s elvannak. Ennyit sikerült kiderítenem róla. James Cameron



valószínűleg némi Nostradamus behatás okán időzítette 1994. augusztusára a Harmadik Világháborút, ám számításai nem jöttek be. A hipotézis köré épített filmet, mely *Terminator Kettő* — A Ziliitélet Napja néven jelentkezett, azért megnézték jőpár millióan — s akkor már, meg is játékosították. Igazodván az Ocean-féle filmadaptációkhoz, itt is a műsarkalatos jeleneteit játszhatjuk le újra, egyedüli fájdalom: a Geffen Records nem érdekelt a fejlesztésben — így a *You Could Be Mine*-t maximum magánszorgalom-alapon döngethetjük a kamionos szkeccs közben.

Ha már Terminator, ha már Amerika, akkor lett légyen Amerikai Foci — rögtön drei stűhhe. *ABC Monday Night Football*, *TV Sports Football*, *Rugby*, *the World Cup*. Utóbbi lehet, hogy kilóg a sorból — ám erről egészen kivételesen nem én tehetek. Noha az imént a C64 gyengéledéséről számoltunk be, azért a jelek szerint csak vannak még fejlesztők 91 végén, akik nem hagyják cserben az ódon masinériát. Ezek a fejlesztők *Mechanicus* címen publikálnak flipperszimulátort, mely Zolee szerint jó 95%-ra. Ha Zolee szerint jó 95%-ra, legyen jó nekünk is 95%-ra.

„A csak egy kicsit később!” Ezen fej-téc immár két alkalommal örvendeztette az 576KByte oldalait — első ízben itt. Anachronox helyett most *Head over Heels*-t kaptok, de az!

aztán multiplatform alapon. Logika, ügyesség, kaland egy kupacban — egyedül a zenéje rossz. De már az is valami. Mint ahogy az is valami, ha egy rajongó önnön erejéből vete-medik grafikus-szöveges kalandjáték fejlesztésére. Így tett Oléssák Róbert, kinek „*A Gálya*” című művéről exkluzív bemutatót közöl a kérdéses szám.

Van itt továbbá: *Mike Murphy Törvényei*, egy-és-három-negyed oldalon. Ilyen vicceskedős dolog arról, milyen sanyarú Sors is az egy-szeri játékosé — vigyétek. *Slightly Magic* — a C64 kései dobása Dizzy örökében hívja a játékost logika-, s ügyesség alapú kalandozásra — az ötletes pályamodellőzés okán a mű komolyabb figyelmet érdemel. A kor derekán végre megállíthatatlan rohamokra szánják el magukat a klónok is: közülük is elsőként jelentkezik az Amiga alapú *Utopia*, mely a Populous babérjaira tör. Így több okból is aktualitást élvez a megállapítás: közeleg a Klónok Háborúja. Úgyhogy fixanyukát izzítani, illegális trailereket törölni!

Címlapon: Temesvári Ferenc első pasztell-látomása. Eredetije a szerkesztőségben látható.

by GyZ



1 év meg 6 szám

Ez már bárkinek megéri. Neked is?

Figure 1 shows two Hungarian postage stamps side-by-side. The left stamp is a 1982 100 Forint stamp featuring a red and white design. The right stamp is a postage meter stamp with a red and white design. Both stamps show the text 'HUNGARY' and '100 FORINT'. The left stamp has a red postmark 'BUDAPEST 1982'. The right stamp has a red postmark 'BUDAPEST 1982' and a red meter stamp '100 FORINT'.

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!

**Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Ne feledd az irányítószámod!**

2. NEM FOGADTA EL
3. CIM ELEGTELEN
4. CIMZETT ISMERETLEN
5. CIMZETT ISMERETLEN
6. HELYRE KÖLTÖZÖTT
7. MEGHALT

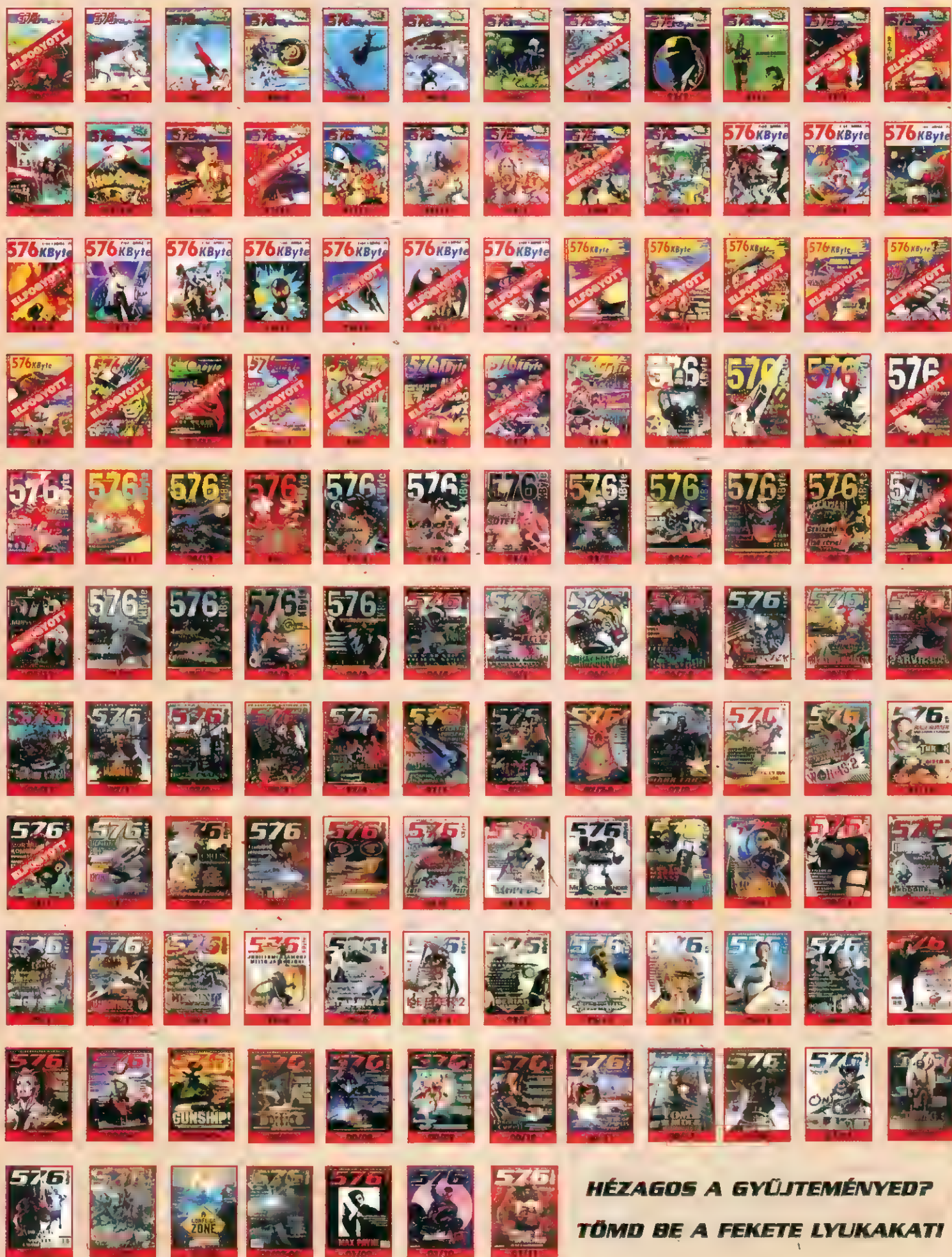
Kérjük, ide ne írjon és ne bolygasszon!

Feladó

A különböző alkatrészek igénybevételeinek lehetőségei és azok jelölése

EXP	TV	SK	EXPRESSZ
EXP	PV	SK	TÉRTIVEVÉNYES
EXP	TV	SK	TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE
EXP	PV	SK	EXPRESSZ, TÉRTIVEVÉNYES
EXP	PV	SK	EXPRESSZ, TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE

TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED?
TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!

Cinkelt lapok

4x4 Evolution 2

1.) „Carrier” módban add el a már megszerzett autódát, és lépj ki a játékból.
Ezután keresd meg a játék könyvtárban, a „metal.ini” fájlt, és nyisd meg egy szövegszerkesztővel [Notepad]. A szöveg elejétől, kb. a 20. sorban megtalálod a következő bejegyzést:

```
careerTruckCount=0
curTruckType=0
```

A nullákat javítsd át 1-re és mentsd el a fájlt. Indítsd el a játékot, és menj a garázsba „Carrier” módban. A kocsidat vissza kaptad, és az eladási díjért szerzett bevétel is megmaradt J

2.) keresd meg a játék könyvtárban, a „metal.ini” fájlt, és nyisd meg egy szövegszerkesztővel [Notepad]. Majd keresd meg a következő sort:

```
Cash=
```

Az egyenlőségjel után ird be:
9E14q7fYKoZWNuXfup7GNuQSsT+
és a kasszában 1 millió dollár lesz.

Aliens vs. Predator 2

Nyisd meg a játék közben a „Chat” ablakot és oda ird be a következő kódokat:

mpgps
megmutatja a pozíciódat

mpgrs
ki/be kapcsolja az irányítót

mpsmithy
teljes páncélzat

mpkohler
teljes lőszerkészlet

mpsizeme
ki/be kapcsolja a képernyő méretváltást

mpcanthurtme
ki/be kapcsolja a sérthetetlenséget

mpbeamme
szint ujrakezdése

mpsixthsense
ki/be kapcsolja a falon átlátást

mpicu
ki/be kapcsolja a harmadik személyű nézetet

mpshuckit
minden fegyver és lőszer használható

mptachometer
ki/be kapcsolja sebességmérő képernyőt

mpstockpile
teljes lőszerkészlet

mpfov
átírható a FOV értéket

mpvertextint
égbolt színe

mplightadd
fényerő növelése

mplightscale
célkereszt színe

Casino Tycoon

Keresd meg a játék könyvtárban a „globals.ini” fájlt, nyisd meg egy szövegszerkesztővel, és keresd meg benne a következő sort.

```
StartingCashEasy = 20000.0 // starting
cash for novice level : 20000.0
```

Az összegeket javítsd át tetszőlegesen, de maximum 9990000.0 lehet.

Empire Earth

my name is methos
teljes árukészlet, és látható az egész térkép

atm
+1000 arany

you said wood
+1000 fa

rock&roll
+1000 kő

creatine
+1000 vas

asus drivers
teljes térkép

somebody set up us the bomb
játék megnyerése

ahhhcool
játék elvesztése

display cheat
az aktuális cheatek kilistázódnak a monitorra

the big dig
az összes áru elvesztése

boston rent
az összes arany elvesztése

uh, smoke?
az összes fa elvesztése

headshot
minden objektum eltűnik a térképről

F1 2001

A kódok használatának engedélyezése
EC87830014453654

Edzések teljesítése
1CAEA860F87A4B81
1CAEA864F87A4B81
1CAEA868F87A4B81
1CAEA86CF87A4B81
1CAEA870F87A4B81
1CAEA874F87A4B81

Bajnokságok megnyerése
1CAEA878F87A4B81
1CAEA87CF87A4B81
1CAEA880F87A4B81
1CAEA884F87A4B81
1CAEA888F87A4B81

Tom Clancy's Ghost Recon

Játék közben, a NumPadon lévő ENTER megnyomására előjövő a konzolba írható a következő kódokat:

Superman
isten mód

TeamSuperman
az egész csapat isten módba

Shadow
láthatatlanság

TeamShadow
az egész csapat láthatatlan

ammo
végtelen lőszer

refill
az „inventory” feltöltődik

autowin
küldetés megnyerése

chickenrun
a gránátok csirkék lesznek

god
villámcsapás

(A demó verzió cheat kódjai megegyeznek az előzőekkel, de még ezzel a néhányal kiegészülnek:

run
a futó sebesség növelése 10-re

quit
kilépés

tracers
ugrás a tervező képernyőre

teleport
teleportálsz egy adott helyre

cisco
feladat teljesítése azonnal)

Harry Potter and the Philosopher's Stone

HarryDebugModeOn
„Debug” mód, bekapcsolása minden szintre (F7 kikapcsolja)

HarryGetsFullHealth
maximum életerő

HarrySuperJump
szuper ugrás

HarryNormalJump
nagy ugrás

Myth III: The Wolf Age

[Ctrl] + [Alt] + „NumPad” [+]
küldetés megnyerése

[Ctrl] + [Alt] + „NumPad” [-]
küldetés elvesztése

Return to Castle Wolfenstein

A játékot a „+set sv_cheats 1” paraméterrel kell elindítani, amit az asztalon lévő parancsiklon tulajdonságok sorba kell a játék neve után beírni, és ezután a [-] gomb megnyomására előjön a konzol, ahová a kódokat lehet beírni.

/god
isten mód

/notarget
sérthetetlenség

/noclip
átlátás a falakon

/give all
minden fegyver és lőszer

/mapname
megjelenik az aktuális térkép neve

/spdevmap XXX (térkép neve)
az adott nevű térképre ugrik

/give armor
páncélt kapsz

/give health
életerőt kapsz

/give stamina
állóképességet kapsz

The Sims: Hot Date

A [SHIFT]+[CTRL]+[C] megnyomására előbukkan a cheat képernyő, ahová be lehet írni a következő kódokat:

KLAPAUICIUS
1000 dollár (az 1.1-es verziónál nem működik)

SET HOUR
beállíthatod a szükséges órát

SIM_LIMIT
a maximális sebesség

SETSPEED
-1000 től +1000 ig

SIM_SPEED
-1000-től +1000 —ig a a Sim
sebessége

WATER TOOL
vizet vezet a házad köré

CAM_MODE
kamera váltás

MUSIC
zene ki/be kapcsolása

SOUND
hangok ki/be kapcsolása

HTML
váltás weblap készítésre

SOUNDEVENT
Eseménx hangok kapcsolása

RELOAD_PEOPLE
újra betölti az alap beállításokat

INTERESTS
kicsérélheted a személyiségi jegyeid, és
a fizetésed nagyságát

AUTONMY
beállíthatod a személyiséged
gondolkodó képességét 0-tól 100-ig

GROW GRASS
a fű méretét állíthatod 0-tól 150-ig

MANSION
a legjob ház

SIM_LOG END
loggolás kikapcsolása

SIM_LOG BEGIN
loggolás bekapcsolása

DEBUG_SOCIAL
a „social” dialógusok átnézése

DRAW_ORIGINS
megmutatja az eredeti személyiség
tulajdonságokat

LOT SIZE
a veszteség mértékének beállítása

EPREVIEW_ANIMS ON
bevezető animáció bekapcsolása

PREVIEW_ANIMS OFF
bevezető animáció kikapcsolása

PREPARE_LOT
a szükséges veszteség beállítása

ROTATION
kamera elforgatása

ROUTE BALOONS ON
az általános oktató mód bekapcsolása

ROUTE BALOONS OFF
az általános oktató mód kikapcsolása

LOG MASK
esemény követés sablonjának
beállítása

DRAW ALL FRAMES ON
kirajzolja mindennek a vázát

DRAW ALL FRAMES OFF
kikapcsolja a váz megjelenítést

TILE INFO ON
játék info bekapcsolás

TILE INFO OFF
játék infó kikapcsolás

SWEEP ON
alvás alatti időgyorsulás bekapcsolása

SWEEP OFF
alvás alatti időgyorsulás kikapcsolása

DIT CHAR
egy új karakter készítése

DRAW_ROUTES ON
megmutatja a személyek mozgását

DRAW_ROUTES OFF
elrejtja a mozgási útvonalakat

HISTORY
a család történetének mentése fájlba

HIST_ADD
új családi történet hozzáadás a
meglévőhöz

IMPORT
család fájl betöltés

VISITOR_CONTROL
a látogató irányítása billentyűzettel

LOG MASK
eseménynapló beállítás

DRAW_FLOORABLE ON
az alaprajz rácsozat megmutatása

DRAW_FLOORABLE OFF
az alaprajz rácsozat elrejtése

MOVE_OBJECTS
valamilyen tárgy mozgatása

több cheatet is tudsz egyszerre

aktivizálni, vagy többszörözni, csak
a kódok beírásakor, a a szavak közé [:]
jelet kell tenni. Pl: „klapaucius; !; !; !; !”

Star Wars: Galactic Battlegrounds

A cheat kódokat single- és multiplayer
módban is használhatod. Ezek a kódok
a teljes verzióban, és a demóban
is működnek. Az aktivizálásukhoz, az
[ENTER] megnyomásakor felbukkanó
cheat ablakba kell beírni őket

skywalker
küldetés megnyerése

tarkin
küldetés elvesztése

forcecarbon
1000 carbon

forcefood
1000 food

forcenova
1000 nova

forceore
1000 ore

forcebuild
a megkezdett építés, kutatás, egység
fejlesztés azonnal kész

forcesight
teljes terület megmutatása

forceexplore
teljes térkép megmutatása

simonsays
megjelenik Simon a „Killer Ewok” akinek
355 találati pontja és pajza van

darksideX
X = 1-8
ahol a szám az azonnali vesztes játékos
száma

S.W.I.N.E.

Játék közben a [Shift]+[Enter]
megnyomására előjön a konzol, ahová
a kódokat be lehet írni.

smarten
a kijelölt egység erejének növelése

mo money
kapsz 1000 creditet

quicker than death
az ellenség kilövése egy lövéssel

blitzkrieg
szint ugrás

instant delivery
azonnal kapsz egy egységet

Kohan: Ahriman's Gift

Az [Enter] megnyomása után beírhatod
a következő kódokat:

demons
küldetés megnyerése

goons
behív egy csaló társaságot

rentakohan
véletlenszerű tárgy

pyrite
végtelen arany

scene 24
teljes térkép

Druid

A bal legzsélsó konzolba írd be:
CHEATON
majd kezdj egy új játékot, és a konzolt
F2-vel lehívva írd be a következő
kódokat:

normál ruha
DRUUNA0

meztelenség
DRUUNA1

halászucl
DRUUNA2

Lara Croft szerkő
DRUUNA3

Wonderwoman szerkő
DRUUNA4

Spiderman szerelés
DRUUNA5

minden Inventory tárgy
OGGOK

normál fény a sötét pályákon is
LUCEOK

Colin McRae 2

Használd nevednek a következőket,
és a következő bónusz autók lesznek
elérhetők:

minime
Mini Cooper S

evilevo
Mitsubishi Lancer Alternatives

onecarefulowner
minden autót használhatsz

offroad
Lancer Road Car

jobinitaly
Mini Cooper

Microsoft X-Box

Mit keres egy konzol a KByte-ban? Nagyon is sokat. A Microsoftra elég furcsa szemmel nézett a világ, mikor bejelentette, hogy be kíván szállni a konzol üzletbe, méghozzá egy PC alapú játékgép segítségével. A kezdeti kételkedések miatt a cég igen nagy erővel próbálta elhessegetni az aggodalmakat. Hosszas várakozások és találgatások után a premier többszöri elhalasztása után elterjedt a pletyka, hogy idén már nem is kerül a boltok polcaira, az új „csodafegyver”.

Novemberben egyszer csak megszületett, és most már itt van közöttünk. A nagy kérdés az, hogy a Sony világverő Playstation 2 konzoljával felveheti-e a versenyt.

Inbox

Lássuk csak. A konzolpiacon már körülbelül a Nintendo 64 megjelenése óta 64 bitesek a játékgépek. Ehhez képest az X-Box szívet alkotó 733 MHz órajelű Coppermine processzor csak 32 bites, ráadásul a „CuMi” egy általános célú processzor, nem pedig a játékgépekhez kifejlesztett célhardware.

Az Intel állítása szerint ez a mag nem egy teljes értékű Pentium 3, hanem valahol a P3 és a Celeron 2 között áll, ugyanis csak 128 KByte L2-cachet tartalmaz. Viszont nem is Celeron, mert 133 MHz-es frontbusza van, és a cache is 8 utas, nem pedig 4, mint a Celeronban.

Ez így elsőre nem hangzik valami atomerőműnek...

Nvidia

Az X-Box legnagyobb erőssége kétségtelenül az Nvidia NV2A chip, és a köré tervezett chipset, az nForce. Az NV2A egy 233 MHz-en működő grafikus processzor. Voltaképpen majdnem ugyanolyan, mint a GeForce 3, azzal a különbséggel, hogy nem



egy, hanem két vertex shader tartalmaz (a vertex shader egység voltaképpen az új generációs grafikus motor része. A már széles körben használt T&L továbbfejlesztett változata). A két egység hatalmas teljesítménynövekedést ígér, amire szüksége is lesz ahhoz, hogy a legújabb, leglátványosabb hatásokat folyamatosan tudja a szemünk elé tárni. Az NV2A kétségtelenül ma a világ legnagyobb teljesítményű grafikus processzora, de ez az előny csak akkor érvényesülhet, ha a többi alkatrész nem folytja le. A grafikus processzorok állandó problémája, hogy igen nagy a memória-sávszélesség igényük. Az X-Boxban összesen 64 MByte DDR-RAM van, ugyanúgy, mint a GeForce 3 videokártyákon. Csakhogy ez esetben ez a 64 MByte nem csak a textúramemória szerepét tölti be, hanem a rendszermemóriát is, és így elég kevésnek tűnik

A memória és az egész rendszer

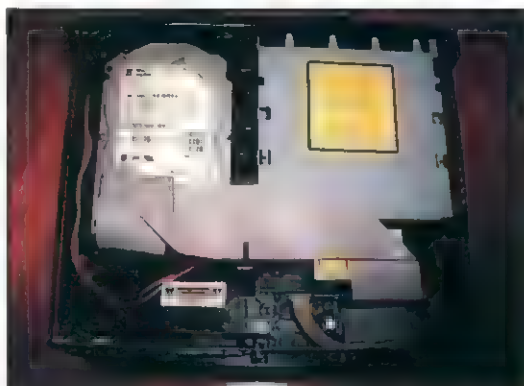
MHz-es frontbusszal működik, és így 1,06 GByte/s —ot használ, a maradék 5,34 GByte/s sávszélesség a grafikus processzoré. Ez az érték messze alulmarad a GeForce 3 7,36 GByte/s-os memóriájához képest, így kérdésessé válik a teljesítménynövekedés.

Azért ne legyünk elkeseredve sem, mert azt is figyelembe kell venni, hogy a GeForce-okat általában igen magas felbontásban használják, míg az X-Box TV kimenetre maximálisan az NTSC (640x480), illetve PAL (756x576) szabvány felbontásait tudja kiadni, és ezekhez a felbontásokhoz nem szükségesek akkora memóriateljesítmény sem. A PC-s elvárásokhoz képest nevet-



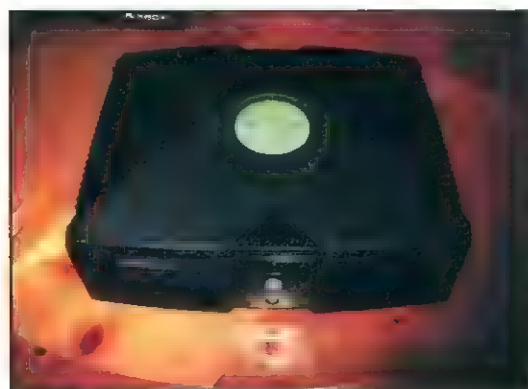
lak, amelyek kifejezetten az X-Box hackelésével foglalkoznak. A Microsoft például 2002 nyarára tervezte, hogy engedélyeztetni a készülékekben az internetes, illetve hálózati játékokat, de már ezt is feltörték, így egy kis szoftveres beavatkozással engedélyezni lehet. Aki arra vete-medik, hogy szétszedje a kutyút, találhat még benne egy-két ismerős alkatrészt, például egy winchestert. 8 Gíbyte-os, lebutított, egytá-nyéros, egyoldalas „supercsendes” Seagate, vagy Western Digital típusokat

Ide igazából nem is kell igazán nagy teljesítmény, mert csak az állás-mentésekre illetve pufferek használja.



Sajnos a Doboz egy eléggé furcsa keveréke lett a hihetetlen újításoknak, teljesítménynek, és az ezeket lefojtó kényszerű kompromisszumoknak. Egy konzolnál sok mindent fel kell áldozni annak érdekében, hogy csendes, energiatakarékos, megbízható, és egyszerű legyen.

Emiatt a hozzá megjelenő játékoknál is sok mindenről le kell majd mondani, hogy elfogadható sebességgel fussanak. A Microsoft tervezte, hogy később memóriabővítést kínál a gépekhez, de akkor meg megint ugyanott fogunk tartani, mint a PC-nél, hogy évente vehetünk újabb és újabb alkatrészeket. Végülis, egy konzolt a hozzá írt játékok minősége határozza meg, nem pedig a hardware. A Microsoft stratégiáját ismerve mindent meg fog tenni azért, hogy mindenki az Ő készülékét használja. A gép 90%-ig azonos a számítógépekkel, ezért szinte biztosra vehetjük, hogy hamarosan megjelenik valamilyen emulátor, amivel lejátszhatjuk az X-Boxos játékokat PC-n.



összehangolását az nForce chipset végzi, amelyet nem sokára kiadnak PC-s AMD platformra is. A rendszer memóriája 400 MHz-es DDR-RAM, tehát 6,4 GByte/s sebességre képes. A Coppermine processzor 133

segesen alacsonynak számít a 640x480-as felbontás, de ezt szépen tudja kompenzálni a teljes képernyős élsimítás, vagyis az Anti-Aliasing.

A legújabb trendeknek megfelelően Dolby Digital 5.1 kompatibilis a készülék, és DVD lejátszásra is képes. A készülékben található lejátszó egység egy szimpla 5x sebességű Thomson PC-DVD. Egy kis átalakítással ki is lehet cserélni valami gyorsabb típusra.

Jellemző, hogy alig jelent meg a termék, és már vannak olyan oda-

Atilla

VIDEONET KFT

AZ ELSŐ

MAGYAR

TÉKAHÁLÓZAT

Bp. XIX. Hunyadi 87.
információ: 348-0335; 348-0336

NYEREMÉNYJÁTÉK A VIDEONETTEL!

Nézze meg és nyerjen! Ha jól válaszol kérdéseinkre, megnyerheti az összesen **50.000 Ft** értékű utalvány egyikét, amit a **VIDEONET** bármely üzletében beválthat!

VideoNet beváltóhelyek Budapesten

II.	Varázs Garázs	Törökvérszi út 3.b	Sam's Dad	Páskomliget 10.	Galla video	Tatabánya	Gál Itp. 707b.
	Videománia	Rózsakert üzletközpont	Pásztorvideo	Vezér út 74.	Galla video	Tatabánya	Dózsakert 56.
III.	Miami Vice	Hímző u. 2.	Video premier	Kassai tér 10.	Horizont	Kecskemét	Arany J. u. 3.
	Fókusz téka	Husztli út 17.	Ha-Na	Kerepesi út 104.	Well video	Jászapáti	István K. út 3.
	Oscar	Madzsar J. u. 5.	M&P	Fogarasi út 62b.	Well video	Jász Kisér	Fő út 40.
	Oscar	Várdi u. 19.	XV. Éva Boltja	Fő u. 25.	Gigant video	Sopron	Teleki Pál pavilonsor
IV.	Ektromobil	Pálya u. 19a.	Fókusz téka	Csömöri út 90.	Gigant video	Sopron	Füredi stny. 6.
	Opti 2000	Dunakeszi u. 11.	Film-Hit	Vasutas telep u. 5.	Gigant video	Szombathely	Rákóczi F. 1.
	Csipet Gmk	Árpád u. 15-17.	XVII. Miami Vice	Pesti út 60.	Alfred Hitchcock Veresegyház	Pilisvörösvár	Könyves K. u. 2.
V.	Odeon	Kossuth u. 18.	Törpi Videotéka	Pesti út 152.	Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 39.
VI.	Pásztorvideo	Izabella u. 68b.	Jupiter	Flamingó u. 19.	Pásztor video	Pilisvörösvár	Fő u. 91.
	Videománia	Andrássy u. 33.	Ász Videotéka	Zrínyi u. 168.	Téka	SzHalombatta	Vörösmarty M.u.57.
VII.	Fantázia	Erzsébet krt. 56.	XVIII. Video Net téka	Halom u. 59b.	Téka	Kiskunlacháza	Rákóczi u. 2a.
	Fókusz téka	Wesselényi u. 54.	Lako-tel	Bajcsy Zs. U.1a.	Viking	Zsámbék	Mányi u. 61.
	Színes video	Thököly u. 7.	XIX. Ha-Na	Szabó E. 32.	Öregek-Fiatalk Haza Ózd	Balyki T. út 15a.	Nemzetőr út 15.
	Színes video	Dohány u. 46.	Prince téka	Zengő u. 16.	Öregek-Fiatalk Haza Ózd	Nemzetőr út 15.	Mikszáth 4P
VIII.	Lux téka	Práter u. 59.	XXI. Jámín 99.	Rákóczi F. út 87.	SOSO VIDEO	Pomáz	Széchenyi u. 6a.
	Odeon	Corvin köz 1.	XXII. Opti 2000	Leányka u. 3.	Videotéka	Dunakeszi	Kossuth L. u. 2a.
IX.	Euro Angéls	Csont út 1.			Mágika	Dunakeszi	Barátság út 14.
X.	Lux téka	Újhegyi sétány 3-5.	Kaméleon téka	Szt Mártonkáta	Mágus video	Gyál	Vakbottyán u.
XI.	Multimix	Bocskai út 23.	Kaméleon téka	Nagykátá	Videotéka	Szigeghalom	Nap u. 41.
XII.	Primatéka	Jakubinusok tere 4b.	Szikszai téka	Jánossomorja	Hefi	Százhalombatta	Jedlik Á. U. 15.
	Multimix	Lékai tér	Talgán téka	Dömsöd	Elektromobil	Törökbálint	Munkácsy M. u.
XIII.	1001. Video	Pannónia u. 95.	Varázs	Kaposvár	Elektromobil	Pomáz	Hunyadi J. U. 7.
	Video premier	Párkány u. 23.	Antal téka	Kömlő	Plántéka	Hévíz	Dr. Babócsay u. 6.
	Fókusz téka	Róbert krt. 40-42.	Benke téka	Székesfehérvár	Plánvideo	Keszthely	Bercsényi M. 9.
	Odeon	Hollán Ernő u. 7.	Horizont	Kunhegyes	Plánvideo	Gyenesdiás	Liget Plaza
	Videodzsungel	Pannónia u. 13.	Kiegel	Gyál	Video Fórum	Székesfehérvár	Tolnai u. 28.
XIV.	Ha-Na	Adria sétány 6/1.	Kovács téka	Csömör	Video Fórum	Székesfehérvár	József A. u. 3-5.
	Well video	Róna u. 143.	Körmöczy téka	Vecsés	Video Fórum	Székesfehérvár	Kelemen u. 91.
	Well video	Erzsébet királyné 75b.	Premier	Jászapáti	Videotéka	Balassagyarmat	Bajcsy u. 8.
			NIVO XXI.	Dunaújváros	Videobox	Monor	Kossuth L. u. 77.

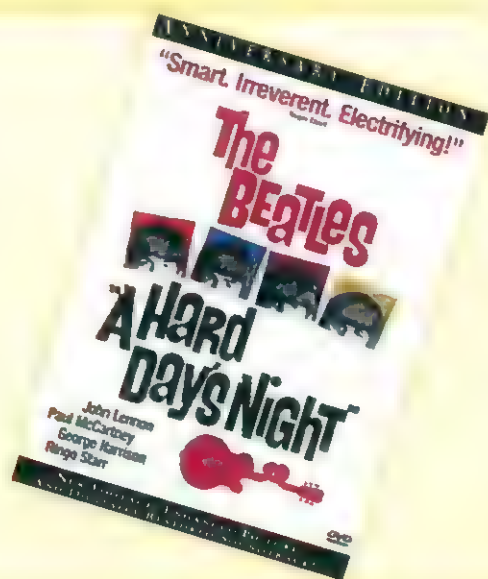
Országos beváltóhelyek

A játék kérdései:

1. Mi volt a Beatles másik híres filmjének a címe?
2. Melyik George Harrison szülővárosa?
3. Ki volt az első Beatles tag, aki az „örök zenefesztiválra” költözött, és hogyan halt meg?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapra kérjük az 576 KByte szerkesztőségébe eljuttatni, pontos névvel, címmel ellátva! Kérjük, a válasz mellett tüntesse fel, melyik beváltóhelyen kívánja értékesíteni nyereményét!

Beküldési határidő: 2001. december 3.



Elérkeztünk végre, az egyik kedvenc témához, a tuningoláshoz. Mielőtt bárki is sebtiben továbblapozna, először is szeretnék letisztázni egy-két fogalmat. A tuningolás nem egyenlő a túlhúzással (overclock). A tuningolás szó szerint behangolást, beállítást jelent. Mikor elkezdünk egy PC-t építeni, ugyebár rengeteg különböző alkatrészről válogathatunk a tudásuk, és a pénztárcánk hányadosát figyelembe véve. Megvannak az alkatrészek, összeraktuk a gépet, és működik. Örülünk neki. De megeshet, hogy átmegyünk az egyik haverhoz, és azt látjuk, hogy nála az Ő ugyanolyan, vagy még gyengébb gépén sokkal gyorsabban futnak a programok. Ez azért lehet, mert a haverunk vette a fáradságot és utánanézett, hogy az aktuális alaplapnak és videokártyának mi a legjobb biosbeállítása, és melyik a legjobb driver verzió.

Elég gyakori hiba például, hogy a Via chipsetes alaplapokhoz járó Via 4 in 1 drivert nem, vagy helytelenül installálják fel, az elején ugyanis megkérdezi, hogy standard, vagy turbó módban installáljon. A standard választás esetén az AGP-vezérlőt sima PCI eszközként kezeli, és így a videokártyát teljesen lefolytja.

Az alapok

A computer chipeket úgynevezett CMOS-technikával gyártják. Ez azt jelenti, hogy megtervezik az adott CPU-t, és lézerrel, vagy újabban elektronsugárral rácsatározzák a szilíciumlapkákra a mikronnyi vastagságú vezető anyagot, akár a nyomdában, csak ez sokkal precízebb, és drágább művelet, mert itt egy négyzetcentiméterre több 10 millió alkatrészt kell ültetni. A gyártás után vizsgálat következik ilyen finom műveleteknél igen magas a selejt



▲ Folyékony nitrogén

arány. Gyártótól függően a futószalagról lejövő chippek akár 80%-a nem sikerül jól. A működő darabokat kiválogatják, és bevizsgálják, hogy mekkora órajelen képesek működni. Az új technológiák bevezetésekor általában még rengeteg tartalék van a processzorokban. Például amikor bevezették az első Athlon processzorokat, a piacon lévő termékek 0,25 Mikronos technológiával készültek. Ennek a technológiának a felső határa a körülbelül 600 MHz volt (így készült az összes Celeron, Pentium2, és az első Pentium 3-asok), de az Athlonok különleges struktúrájuknak köszönhetően a tesztpadokon 650-800 MHz-ig bírták a strapát. Ekkor történtek olyan esetek, hogy az 500MHz-esnek vásárolt Athlon hűtőjének eltávolításakor 650, vagy akár 750 Mhz volt a magra írva. Aki ilyet vásárolt, az bizony jól járt, hiszen akkoriban még csodaszámba ment egy ilyen gyors processzor. A mai processzorok többsége 0,18 Mikronos technológiával készült. Ennek az elvi határa 1100 MHz körül volt. Emlékezzünk csak, hogy az Intel kb. Egy éve kiadta az 1133 MHz-es Pentium 3-akat, de pár hét múlva vissza is hívták őket, mert egyszerűen túlépték a technológia

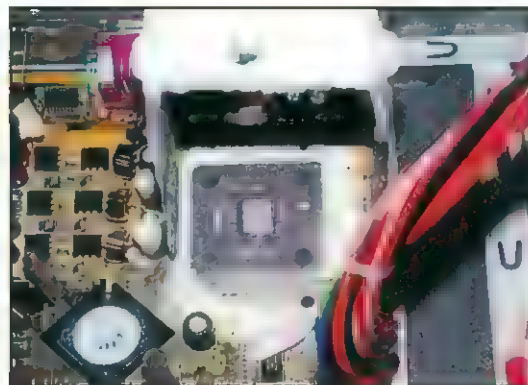
biztosította határokat, és nem voltak stabilak. Az AMD processzorok is 0,18 Mikronosak, de a cég az 1000 MHz-es szériától felfelé már nem alumínium, hanem réz technológiával készíti az Athlonokat, és mint tudjuk, a réznek jóval kisebb az ellenállása, mint az alumíniumnak, ezért az órajelhatár kitolódott kb. 1500-1600 MHz-ig. Elvileg tehát mindegy, hogy 1GHz-es, vagy 1,3 GHz-es processzort veszünk, mert mind a kettőnek körülbelül 1400-1500 MHz a vége.

A Pentium 4 más tézisa, mert itt az Intel úgy ért el órajelnövekedést, hogy a számítást végző „futószalagot” meghosszabbította, és így, bár magasabb órajelen működnek, de a számítási teljesítményük ugyanakkora maradt, tehát egy 2 GHz-es Pentium 4 teljesítménye körülbelül egy 400 MHz-el alacsonyabb órajelű Pentium 3, vagy Athlon teljesítményének felel meg, vagyis körülbelül 1600 MHz-nek. Mivel ezt az átlag felhasználó nem tudja, ezért nyilván a magasabb órajelű processzort vásárolja majd meg, és máris az Intel „győzött”. Ezt a veszélyt látva az AMD a következő generációs Athlon XP processzoraira nem a valós sebességüket írja, hanem az ún.

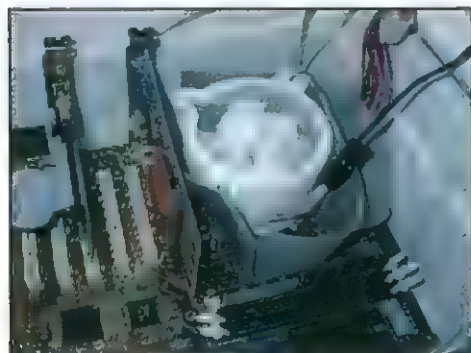
Pentum Rated (PR) órajelet. Ez azt jelenti, hogy pl. az 1700+ jelzésű XP processzor teljesítménye az 1700 MHz-es Pentiuménak felel meg, noha valójában csak 1460 MHz-en üzemel. Mint látjuk, jelenleg a piacon lévő processzorok elérték a technológia határait. Legközelebb akkor lesz hatalmas erőforrásuk, ha a gyártók átállnak a 0,13 Mikronos technológiára, ami már meg is történt, hiszen az 1200 MHz-es Tualatin magos Celeron már ezzel a technológiával készül, és bizony nincs olyan példánya, ami ne szaladgálna vígan 1500 MHz-en. A processzorgyártók 2002-elejétől állnak át teljesen erre a technológiára.

Mi kell a tuninghoz? (kezdőknek és haladóknak)

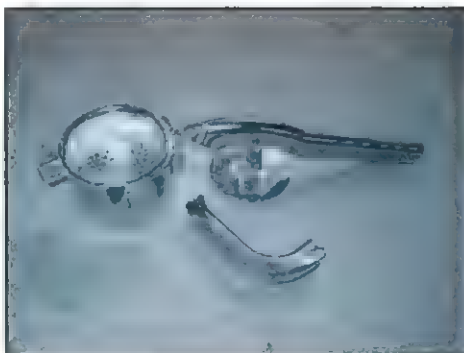
Ahhoz, hogy a gépünkben igazán nagy teljesítményt nyerhessünk ki, az alkatrészeket tudatosan kell kiválogatni. A processzor tuninghoz nem elég egy jó processzor, hanem szükségünk van még egy olyan alaplapra is, ami tuningbarát, és ehhez dukál még olyan memória is, ami bírja az overclockal járó gyárinál magasabb órajelet. Ne feledjük, hogy a rendszer mindig annyira lassú, mint a leggyen-



▲ Ugyammá, meg se kottyant a mínusz 200 fok



▲ A japán leleményesség: krumplinyomóból szuperhűtés



▲ Fogjuk meg szépen a krumplinyomót, rakjuk a procira és tegyük rá egy kis szárazjeget



▲ Most szépen megtöltjük a processzort folyékony nitrogénnel



▲ Szépen dolgozgat a Thunderbird



▲ Saját gépem, mellette a hűtőegység (-20 C garantált!)

gébb láncszeme.

Az országban kapható típusok közül az Abit, Asus, és MSI márkájú alaplapok támogatják a legjobban a tuningolást.

A tuningolás folyamán törekedni kell arra, hogy a rendszer minden része azon legmagasabb órajelen működjön, amin még stabil. SD-RAM-os rendszer esetén arra kell törekedni, hogy minél magasabb legyen a memória órajele. A Celeron 2 esetében állt elő az a helyzet, hogy nem feltétlenül a magasabb órajelűek voltak a jobbak. Adott például egy 733 MHz-es Celeron, és egy 600 MHz-es. Aki nem ért hozzá, az habozás nélkül a 733-asat választja, pedig nincs igaza. A Celeron frontbusza 66 MHz-es volt a 800 MHz-es széráig bezárólag. A végső sebesség úgy jön ki, hogy a 66 MHz-et megszorozzuk a processzor beégetett szorzójával. A 600-as modell esetében a szorzó 9, míg a 733-as esetében 11. Tegyük fel, hogy mindkét processzort körülbelül 1000 MHz-ig lehet túlhúzni. Ekkor $1000 / 9 = 111$ MHz-es frontbusz lesz az eredmény, míg a 733-asnál $1000 / 11 = 90$ MHz-es frontbuszt kapunk. Ez azt jelenti, hogy a memória ekkora sebességgel fogja az adatokat továbbítani. Nyilván annál jobb értéket kapunk, minél ala-

csonyabb szorzójú processzort használunk.

A mostanában kapható PC-133-as SD-RAM-ok általában bírják 140-150 MHz-ig, egyes válogatott példányok még 160-170 MHz-ig is. A memória sebessége azonban nem csak az órajelétől függ. A másik lényeges kérdés a késleltetési idő. Ezt a BIOS-ban tudjuk állítani. Az alábbi kapcsolókat kell keresnünk. RAS delay, RAS to CAS delay, és a legfontosabb a CAS delay. SD-RAM esetében alából ezek a kapcsolók 3-as időzítésre vannak állítva. A tapasztalatok szerint a legjobban a CAS időzítés hat a memória sebességére. Ha ez az érték 2-esen van, akkor máris mérhetően 20-30%-ot dob a memóriasebességen. Ezt ki is lehet próbálni a Sisoft Sandra nevű program memory benchmarkjával. A CAS2-t nem mindegyik memória szereti, főleg 133 MHz felett, de mindenképpen érdemes kipróbálni. Közvetlenül ettől nem lesz sokkal gyorsabb a gépünk, de az ilyen kis apró optimalizálások összeadódnak, és így ugyanazzal a rendszerrel, akár másfélszer nagyobb sebességet érhetünk el.

Videokártyák

A videokártyákban is van bőven erőtartálék. Érdemes ezeket is egy

kicsit felpiszkalni, mert ez is eldönthető egy hálózatban vívott csatát. Nem mindegy ugyanis, hogy 30, vagy 80 képkockát vetít elénk a számítógép. Igaz az, hogy az emberi szem 25 képkocka/másodpercnél már folyamatosnak érzékeli a mozgást, de ez nem azt jelenti, hogy az agy nem képes többre! Megfelelő koncentrációval akár 100-150 képkocka/másodpercre gyorsítva is pontosan tudjuk követni az eseményeket. Egy-egy gyors Quake menetnél, aki mögöttünk áll, alig tudja követni az eseményeket, míg a játékosnak ez nem okoz gondot.

Szóval a videokártyák egyik legkényesebb pontja, hogy a memóriák elmaradtak a Grafikus processzorhoz képest, és alig tudják biztosítani a szükséges sávszélességet. A videokártyák memóriája lehet sima, és DDR-RAM. Amikor megvesszük a kártyát, meg kell nézni, hogy mi van a memória chipekre írva. Egyrészt a márká szemponyjából, másrészt az időzítés szempontjából. Hyundai, Samsung, Infineon — a jobb márkákat nem kell bemutatni. Mostanában találkozhatunk -6, vagy -5, esetleg -4 feliratú memória chippekkel. Ez azt jelenti, hogy hány nanosecundum a memória kiolvasási ideje. Minél

kevesebb ez az érték, annál jobb. 1 nanosecundum a másodperc 1 milliárdod része. Ha tegyük fel 6 nanosecundumos memória van rajta, akkor ez azt jelenti, hogy 1000MHz / 6 ns = 166 MHz-ig bírja hivatalosan. DDR esetében ez az érték kétszeres, tehát 333 MHz. Ha tehetjük inkább 5, vagy 5,5 nanos RAM-mal szerelt kártyát kérjünk. Ekkor már jó esélyünk van a 200-220 MHz-re.

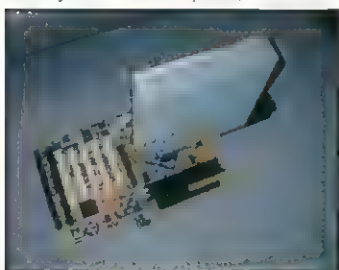
A videokártyák túlhajtására elég sok program áll rendelkezésre. Nvidia kártyák esetében például az Nvmax nevű programot, vagy univerzális megoldásként a PowerStrip nevű programot ajánlhatom. A grafikus processzor, és a memória órajelét külön a kívánt értékre állíthatjuk (kivéve a Voodoo3 esetében), de csak szép lassan, kis lépésekben haladjunk felfelé. Ha már nem bírja tovább a kártya, akkor nem fog lefagyni a gép, hanem szemetelni kezd a képernyőn. Ekkor állítsuk egy kicsit vissza. Azt mondanom sem kell, hogy ventilátor legyen a kártyán.

Overclockolni mindent lehet, ami órajelgenerátort használ, még az egeret is! És érdemes is. Ha PS/2-es egered van akkor a Windows alából 80 Hz-re állítja a frissítési idejét. A PS2 Rate Adjuster nevű programmal ezt felül tudjuk bíráltni, és át tudjuk állítani 200 Hz-ig. Sokkal folyamatosabb és pontosabb mozgást érhetünk el vele, és ez szintén nem elhanyagolható dolog a játékok esetében. Egy gyors FPS megköveteli, hogy gyorsan, és pontosan lekapjunk az ellenfelet.

Legközelebb már jobban belemáshunk a gépbe, boncolgatni fogjuk a vízűtés előnyeit, és hátrányait is. Kellemes karácsonyt, és Boldog Overclockolást kívánok.

Ui: Nem találtam elég izgalmas képet a hagyományos overclockról, ezért itt van egy-két győngyszem, a japán tuningosok hűtési technikáiról.

Atililla



▲ Ime, a 10 kilós hűtőborda



▲ Óvatosan locsold a nitrót

SZERVÍZ

MÁTRIX, TINTASUGARAS, LÉZERNYOMTATÓK

GYORS JAVÍTÁSAI

BEVIZSGÁLÁS DÍJTALAN!

BP. 1083. SZIGONY U. 9-11.

TEL.: 323-0-323, 06-30-9-510-510

DJ AKAROK LENNI...

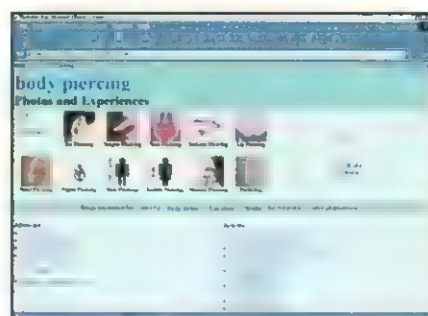
<http://www.e-jay.com>
<http://www.propellerhead.se>

Néha kapok e-maileket, vajon miért is nem foglalkozok többet a zeneszerkesztő és mixelő progik netes felfedezésével, esetleg kipróbálásával, ajánlásával. Na itt a pillanat, amikor eleget teszek ennek a kérésnek is. Megpróbálom a lehető legegyszerűbben bemutatni az általam két legjobbnak tartott szuper programot. Az egyik biztosan ismerősen cseng nektek is, hiszen a Dance E-Jay nevet majdnem mindenki hallotta már. Idestova öt éve fejlesztgetik az újabb verziókat belőle, és ennek meg is van az eredménye. A hivatalos weboldalon egy halom infót és kisegítő anyagot szerezhetünk be róla. Több verziója is létezik, melyben egyaránt megtalálható a mixer, zeneszerkesztő (wav, mp3), és Dj mixerprogramok is. Ez utóbbiaknál komplett zeneszámokat szabadalmazhatunk fel, majd azokat saját készítésű, vagy a netről letöltött hangmintákkal turbózzhatjuk fel. Már meglévő zenéinket is átalakíthatjuk vele. Bár itt nem árt a jó fül, és némi zenei előképzettség. Az E-Jay legnagyobb előnye, hogy kezelése rövid idő alatt elsajátítható, és a beletanuláshoz sem kellene hónapok. Mindezzel, aki ennél is komolyabb dologra vágyik, véletlenül se hagyja figyelmen kívül a REASON-t. Akinék ismerősen cseng az a két szó, hogy Propellerhead és Rebirth, már tudja miről beszélek. A REASON egy komplett hangmérnök felszerelését hozza a számítógépen keresztül a szobánkba. Egyszerűen is eldolgozhatunk vele, de az igazi munkához a komoly tudás és zenei múlt, igencsak elkél. Azt még hozzátenném, hogy mindkét program a manapság legdivatosabb house, trance és techno műfajelemeit tartalmazza.



TESTÉKSZERELEM

<http://www.bme.freeq.com/pierce/bme-pirc.html>
<http://www.piercing.org/index.htm>

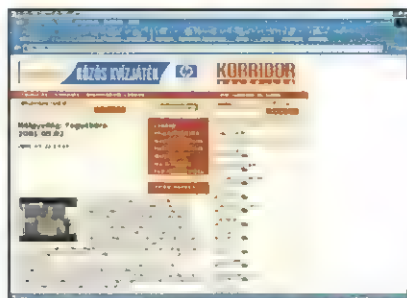


Amikor veszélyes dologgá válik az úszás. Vajon miért van ilyen mottója egy testékszerrel foglalkozó weboldalnak?? Na, azt hiszem mindenkinek leesett, bár annyi cuccot magára aggatni az embernek, szerintem kicsit beteges dolog. Bizonyára közöttünk is vannak olyanok, akik jelen pillanatban is vívódnak. Berakassak egy cannabiszt az orrlukamba, hogyan néznék ki egy mellbimbókarikával? Akkor meg a másik feszítő kérdés, vajon hol rakassam be, és milyet rakassak be, ki rakja be? Nosza: néhány billentyűleütés, és máris megismerkedhetünk eme külön világ népes képviselőjével. Szuper történelmi levezetést kapunk a piercing múltjáról, hogyan fejlődött ki a szokás, honnan ered, hol tart jelenleg a fejlődése. Megannyi kép és rajz áll rendelkezésünkre, ha véletlenül nem tudunk választani. Az egyik oldalon még arra is vetemedtek, hogy meginterjúvolják a frissen „lyukasztott” pácienseket. Az ő segítségükkel próbálják becsábítani az utcáról azokat, akik esetleg a fájdalomtól való félelmük miatt nem mernek ékszer rakatni egyéb nemesebb testrészekre. Mindent megtalálhatunk, az egyszerű fülbevalótól a húszdekas acélkarikáig. Mindenkinek a saját igénye szerint. Aki netalán ebbe a szakmában jártas vagy éppen most szeretné tanulni, ugyancsak hozzájuthat némi szükséges információhoz. Kedves egybegyűltek, ne tétovázzatok. Lyukasztassatok.

TÉLI GONDOK, ELHÍZOK ÉS HURKÁSODOK...☹

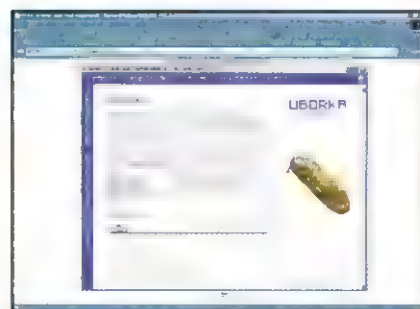
<http://mitglied.tripod.de/recept/fogyokura.html>
<http://halovilag.korridor.hu/site/cikk.php?cikk=255>
<http://www.pro-patiente.hu/pp/tegy/lap/0009/16-17.html>

A lehető legnagyobb probléma minden egyes ősszel és téli folyamán. Megőrizni testsúlyunkat úgy, hogy egészségünk se szenvedjen kárt, mozogni is megfelelően mozogjunk, és mindemellett koplalni se kelljen. A segítség egy karnyújtásnyira van, csak el kell indulni és keresni egy szakképzett dietetikust, vagy hozzáértőt (nem kókler) természetgyógyászt. Akadnak közöttünk olyanok is, akik saját maguk veszik kezükbe sorsuk irányítását. Tanácsot szívesen elfogadnak ők is, csak nem szeretnek bajukkal orvoshoz fordulni. Éppen ezért találták ki ezt a fránya világ-hálót. Némi keresgélés után még erre a bajunkra is találunk megfelelő segítséget. Mindjárt fellelhető egy tucatnyi jó tanáccsal szolgáló link, ahol kipróbált módszereket kapunk orvosoktól és hozzáértő szakemberektől. Az a szép az egészben, hogy tényleg nem kell koplalni, mindössze a testataunknak és anyagcserének megfelelő étrendet kell követni. A tesztmozgás is nagyon fontos, főleg azokban a téli hónapokban, amikor az átlagosnál is kevesebbet mozogunk a hideg miatt. Anyagcserénk lelassul, mi pedig vidáman tömjük magunkba a chipset. Nem csoda tehát, amikor az Interneten olvasgatva a tanácsokat, a lap alján egy felszólítás vár minket: „Kedves olvasó, most is csak a géped (576 KByte-od) előtt ülsz. Tehát most eljutottál a lap aljára, magadévá tetted a tudást. Nincs is más dolgod, állj fel mert vége a punnyadásnak, irány a friss levegő és fuss néhány kört.” Azt hiszem ennél vérepszdítóbb szónoklatot nem is kaphatnánk, már toporog is a lábam.

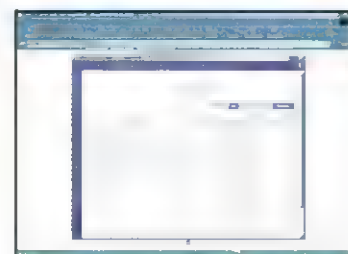


BRITNEY, VAGY NEM BRITNEY

<http://www.nap-szam.hu/szajmon/britney/>



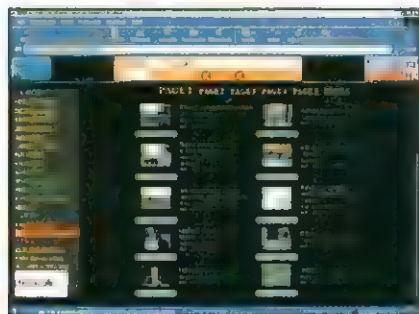
A sztárok világa irigylésre méltó. Őszintén megmondom, jómagam véletlenül sem vágyom erre az életre. Az biztos, hogy a sok pénz és hírnév nagyon sok kötöttséggel és gonddal jár együtt (gyanítom ezzel nem mondtam újat).



Akár mennyire is „szenvetnek” szegény sztárok, egyikük jóval nagyobb mértékben kapja az érzést mostanában. Szegény Britney Spears annyira unszimpatikus lett néhány arcnak kis hazánkban, hogy megalapították a hivatalos magyar Britney gyűlölők szövetségét. Mindez azonban helyet kapott a lehető legnyilvánosabb helyen, az Interneten. Miért is gyűlölük Britney-t a tagok? Hát sajít!!! Meg azért, mert megérdemli. Szerintük szende anygalkánk felelős minden rosszért, ami a világunkban történik. Ennél is érdekesebb, amit sikerült felfedeznem az oldalon, minden bizonnyal a fórum lesz. Három fő témakörben folyik, a néha kicsit „modortalan” szócséplés. 1: Britney kinézete (melle, arca, alakja). 2: Neked mi a zene? 3: Feketelista (avagy kit utálunk még). Bármelyik témakör folyamatos röhögő görcsöt okozhat az olvasójának, ezért nem árt odaállítani magunk mellé valakit egy fa-testápolóval, hogy a végső pillanatban segítsen nekünk álomba zuhanni. Komolyan mondom, nem olvastam az utóbbi egy évben ehhez hasonló baromságot. Mindenféleképpen érdemes bekukkantani. Ha másért nem is, legalább azt nézzétek meg, amint a Britney gyűlölő és imádó tábor összecsap az oldalon. Komolyan mondom: KÉSZ RÖHEJ!!

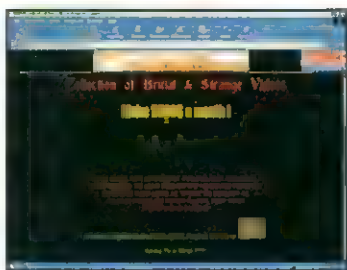
CSAK KAJÁLÁS ELŐTT!

<http://www.freeweb.hu/brutalvideos/>



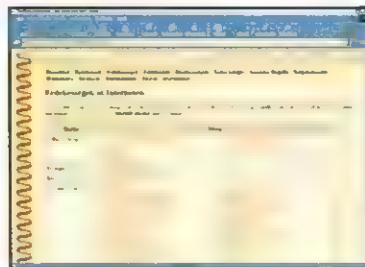
Világunkban, sok mocskos dolog üti fel a fejét. Politikában, közéletben egyaránt hallunk, látunk durva dolgokat. Elég csak megnézni a híradót valamelyik kereskedelmi csatornán, és máris elfeledhetjük az estére szánt horrorfilmet. A legjobb horrorfilmeket maga az életünk produkálja. Néhány pihentagyú magyar élővas netbetyár, kidölte a nagy

tutit. Ők majd tesznek róla, hogy széles körben terjedjen az a fajta mocskos, amire a fejlettebb országokban ráhányják a földet, vagy egész egyszerűen kidobják az anyagot, ne kerüljön ki a nép szeme „közé”. A brutalvideos oldal két nagyobb, és három kisebb kategóriába sorolható anyagot terjeszt. Gyengébb és ezen belül, gyenge és nagyon gyenge, valamint brutális és nagyon brutális. Megtalálható itt minden, az elmúlt évek szémségeiből és szörnyűségeiből. Nem részletezném a pontos tartalmat, nézze meg aki szeretné. Ez a magyar verzió, de van egy amerikai testvéraldala is, melynek címét már nem vagyok hajlandó közölni. Ami ott van, az már egy patológusnak is „sokk” lenne. Én mégégyeser szólok, MALÉVES ZACSKÓ NEEDEDI!



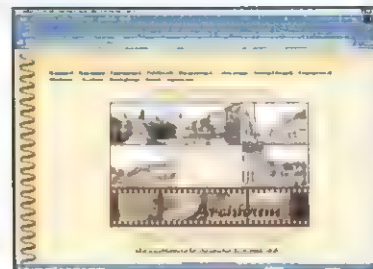
HATALMAS MENNYISÉGŰ ÉRDEKESSÉG, EGYETLEN OLDALON

<http://www.csatolna.hu/hu/pool/erdekes.shtm>



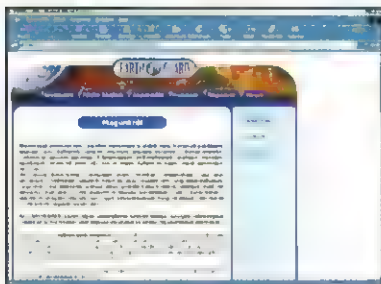
Ritkán találni olyan oldalakat, ahol egyetlen helyre besűrítve láthatunk érdekes oldalakat és írásokat. A mostani kutatómunkának annyira nehezen álltam neki, hogy majdnem úgy volt: kihagyom, és inkább valami mást keresek. Aztán az utolsó pillanatban linkeltem rá egy eldugott oldalra, ahol igazi csemegeként hatott a jobbnál-jobb írások

böngészgetése. A CsaTolna oldala legalább egy hétre való érdekes témát tartogat számunkra. Hatalmas előnye az, hogy nívós irodalmi írások is fellelhetők rajta. Minden egyes link akár több oldalnyi szöveget is rejthet. Bármilyen téma is érdekelt, akárhová is kattintottam, mindenhol találtam valamit számomra érdekesítő. Mint a címből már kiderült: Tolna megye hivatalos honlapjáról van szó, ami egyéb hasznos tudnivalókat is kínál. Élő webkamerát láthatunk Szekszárdról, az archívumban olvashatunk a megye régmúltjáról, híres városainak történelméről. A folyamatban lévő rendezvényekről is bő információ várja a látogatót. Aki kikapcsolódásra, és mindenekelőtt hasznos információszerezésre vágyik, feltétlenül látogassa meg az oldalt.



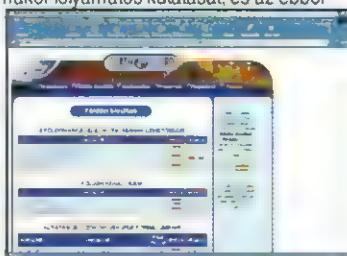
EARTHGUARD, A FÖLD VÉDELMEZŐJE

http://www.extra.hu/earthguard/Publikus_oldalok/magunkrol/magunkrol.htm



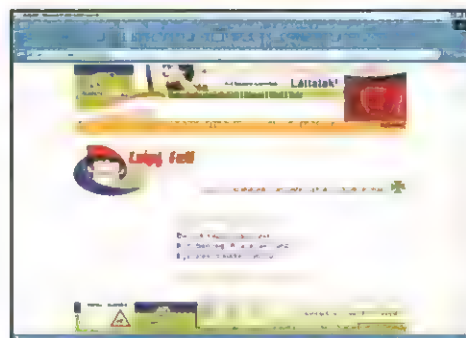
Vannak olyan veszélyforrások, melyeknek létezéséről nem is tudunk. Hihetetlen dolgokkal kerül szembe az egyszerű szemlélődő, miközben nyugodtan csekkeli a netet. Ilyen az Earthguard csapata is, akik egyszerű emberek lévén, maguk próbálnak bizonyos dolgokat kivédeni. Nyugodtan éljük életünket, miközben ki tudja, milyen borzalmas baciustételesekkel kerülünk kapcsolatba (legalábbis

az Earthguard szerint). Lehet, hogy éppen most is tesztelnek valakik egy szupervizust rajtunk, anélkül hogy tudnánk róla. Aztán itt van a világ másik legfelkapottabb problémája, mely annyira népszerű lett az elmúlt években. Ez a népszerűség még Hollywoodot is megfertőzte. Igen, a meteoritokról és az azok okozta láthatatlan veszélyről van szó. Honnan közeledik felénk a pusztító óriás? Mikor éri el földünket, és a kormány mi a terve? Vajon tudnak róla? És legvégül a legérdekesebb és legtitokzatosabb dolog. Időnként idegen civilizációk küldöttei jelennek meg bolygónkon, és a mi tudunk nélkül vizsgálják, vagy rabolnak el minket. Az Earthguard legfőbb feladatának tartja eme három témakör folyamatos kutatását, és az ebből befolyt adatok feldolgozását. Nagyon fontos a széleskörű adatgyűjtés mellett a lakosság minden szinten való tájékoztatása, és figyelmének felhívása a veszélyre. Sajnos azt nem tudom, hogy mikor alakult a szövetség, hány tagja van, és az egyetlen nyamvadt oldalon kívül hol lehet őket elérni. Azért szép próbálkozás, de ha csak humor, akkor annak is jó.



CSÍPJ FEL!

<http://www.csipjfel.hu/>



Már régóta foglalkoztatott a téma, vajon hogyan lehet képes az ember a neten keresztül „lelészni” valakit. Légyen szó fiúkról vagy lányokról, szükséges némi kontaktus ahhoz, hogy összejöjjen a találkozó. Ha viszont van közöttünk olyan, aki szereti az abszolút meglepetéseket, utána

nézhet a Csípj fel! vagy a Habostorta oldalán némi partnernek. Hülyén hangzik, de mégis igaz, hogy sokan a lehető legextrém módon próbálnak párkapcsolatokat kialakítani. Légyen szó egy teljesen idegen emberekből álló buliba elmenni, vagy sosem látott emberekkel találkozni egy eldugott helyen. A már említett Csípj fel! éppen erre a célra alakult webes társaság oldala. Randi, buli, és partnerkövetítés minden mértékben és mennyiségben. Valószínűleg hallott már közületek valaki a habostorta.hu oldalról. Mindkét site

ugyanazzal a témával foglalkozik, annyi kivétellel, hogy a Csípj fel! jóval multimédiásabb, és ember közelebb (szerintem). Kicsivel több a társasági szórakozási lehetőség itt, mint a másik linken. Ha randizni, vagy csak egyszerűen bulizni vágyasz, ne HABOZZ!



- Uriel -



A HÓNAP BOMÁJA



Közel-Keleti konfliktus

Osama Bin trükkös egy csóka — bent lehet már vagy negyven perce, hiszen csatlakozásom pillanatában 41 — 0 arányban vezet a mezőnyt. Úúúú — gondolja magában az ember — ez a fickó vagy kegyetlenül játszik, vagy kegyetlenül csal. Jobb is lesz gyorsan takarásba húzódni, s a sötétség kebelén telepumpálni a shotgunt. Perdülök is meg a tengelyem körül erősen, lehasalando a monumentális faasztal lába mellé — körültekintő üzemmód bekapcs. PUKK! Halott vagyok — Osama Bin killed r00kie with crossbow. Nem a legszerencsésebb bemutatkozás, melyre még rá is tesz egy lapáttal Osama Bin rákövetkező kinyilatkoztatása: „42, r00kie, 42! Te vagy a Válasz, publi!” Naja, az eredménylistán egészen pontosan három másodpercig szerepel az Osama Bin névével fémjelzett, 42 — 0-ás Álomarány — aztán kilő valakit megint. És megint „Camper állat!” — közli egy elhalálozott szunya és respawn között. „Szét***** a fejedet tussal, Osama!” — közli egy másik. Egyre inkább úgy fest, Osama Bin skalpjá komoly respektet jelentene az azt megszerzőnek. Respawn után egy etetőnél találok magam — lehet menni jobbra meg balra meg előre meg hátra, sőt az összes köztes irányba is, mint az efféle játékokban általában. Újra szembejön egy shotgun,

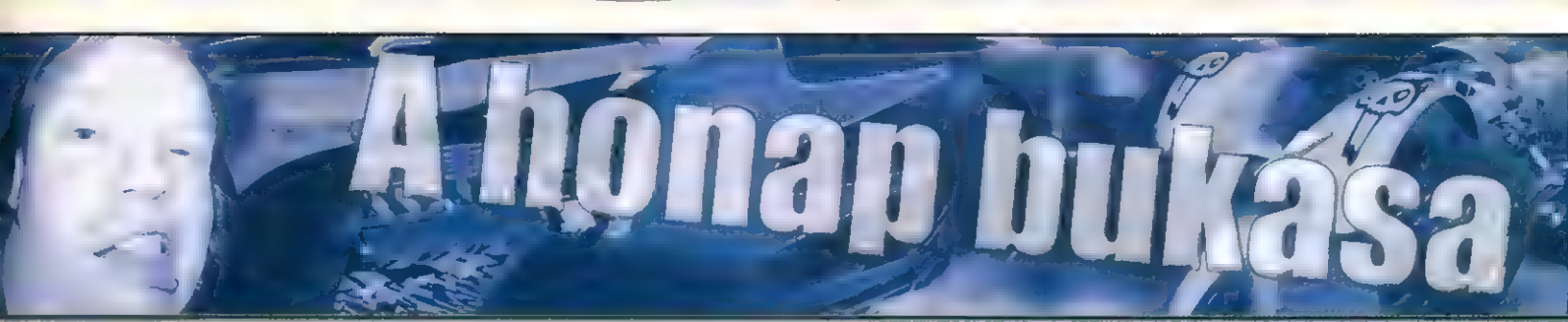
majd egy rakétavető arc is. Reflexszerűen ugrunk el egymás elől, de nem lő a fickó — csak ugrál felém, mint egy bakkecske. Mégsem járja sokáig 0 — 1 alapon mutatkozni, rezzenéstelen pófával mellbedurrantom. Lepadlózok. Hő! Sirály! Az Osama Binen túl itt található játékosok egy emberként árasztják el az üzenetablakot: „Osamát, r00kie! Osamára menj! Mind rá megyünk!” Osama Bin eszerint tényleg übertáp — hát megyünk. Vagyunk vagy négyen, az egyik Gauss ágyúval — authenticallá magán — a másik, Lory nevű játékos — feltehetően nőből van — MP5-össel, s még büszkén be is virít, hogy tiz gránát van a vásban. A harmadik Tauval jön. Én maradok a shotgunnál, az ugyan ritkán üt, de nagyot. Aztán, mintha csak összebeszélünk volna: Lory a Gauss ágyús fickó oldalán megindul jobbra. Ahogy elindulunk a bal szélen partneremmel, szemem sarkából figyelemmel kísérem a másik osztag performansát. Lory körözni kezd, s látszólag ötletszerű gránáthajgálásba fog. „Hahaha! Jéghideg!” — közli Osama — aztán Lory teste ernyedten a földre esik. Az elzuhanás-modell révén világos: tuti fejlövés. A Gauss ágyús fickónak ugyan volt annyi esze, hogy takarásba húzódjon — de sokáig pont nem örvendhetünk ennek sem a part-

nerem, sem én — először ő, aztán én is kapok egy nyilat — pedig mi bújtunk, araszoltunk. „Hol vagy, Bin?” — próbálkozom a legelemibb trükkel. „Osama Bin Hiding!” — közli a kétes nyilas elem, mely kinyilatkoztatást annak aktuálpolitikai vonatkozásai okán, nem is fordítjuk. Lory javaslatokat tesz Binnek, mit, s hogyan tegyen, majd kilép. Hárman maradtunk az übertáp ellen. Sacc fél órányi irányított alázást követően, a többiek is diszkonnektenek — Osamának, leszámítva matematikai precizitással kilőtt nyilait, nyomát sem látni. S mikorra ketten maradtunk, a pszichológiai hadviselés eszközhöz folyamodok egy tutira Osama-Free övezetből: — Bin, Bin! Egy béna, aimbotos lúzer vagy, valami láthatatlan skinnel! — Osama Bin nem csal. Osama Bin rejtőzik, és uralkodik! — Akkor gyere le! — Lámcsak! Miből gondolod, hogy fent vagyok? — Csak onnan láthatod be a terepet. — Kitűnő észrevétel. Akkor? Miért nem jössz fel te ahelyett, hogy engem akarj leereszkedésre bírni? — Nyilván azért, mert a jelenlegi 88 - 0-ás eredményed révén elég egyértelmű, hogy nem lehet téged megtalálni. — Na! Csak ennyit akartam hallani! — aztán mosolyog, mint a vadalma, majd pillanatok alatt

előttem terem, amúgy a Semmiből. — Honnan vagy? — kérdelem tőle első megdöbbenésemben. — Philadelphiából. Jó a technikám, mi? — Hát, mondhatjuk így is... — És te? — Magyarország, Budapest. — Húúúú, akkor holnap nem jössz át egy LANra, mi? :) — Legalábbis még ne fixáljuk le. — Ne is — a lányomnak szülinapja lesz, vagy tíz gyerekkel kell elbírom egy egész délután. — Lányod? Hány éves vagy te, Bin? — 40. De imádom a játékot. A lányomnak is tetszik. — És a feleséged? Mit szól? — Elváltam. Egyedül nevelem. Mármost a lányomat. Te! Jövő héttől két hónapig biztos nem fogok játszani — akarod, hogy megmutassam a helyet? Csak én, és két barátom tudunk róla! — Persze — de miért mutatnád meg? — Te voltál ma az egyetlen, aki nem küldött el az anyámba. :) — És akkor Osama Bin megmutatta a helyet. Hátja — Sniper Paradi-csom. Nagybetűs. Első búcsúzásunk alkalmával Bin Boldog Karácsonyt kívánt, s lel-kemre kötötte: adjam át ünnepi üdvözlét az 576 KByte olvasóinak is. — Úgyhogy egy Philadelphiai fickó üdvözlő titeket!

by GyZ





Monster Truck Rumble

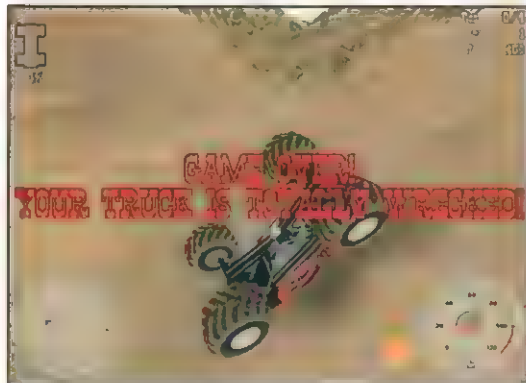
— Csávó ilyenét még nem láttál, fránkóbá mondom neked! T'od vánnak észek a nádzs térépjárauk ázókkál a nádzs kérékékkél! Csávó, hallód? Vizsgájjád ezt mér ez nádjón babá! Nászá! itt is ilyen nádzskerekű autókkal vadjól dé ész' nem ám csak olyan szókványós vérsényzós, dé nem ám az ám! Mértmivel nem csak ilyen vérsényzés van benné mint ász' ilyen autáusókbán'a, háném van benné ilyen más is'a.

— Ahhhhaaaa. Mi van benne méééég?

— Áááá, émbérem vadszól nekém, émbérem vadszól! Nászá! van benné a szókványós vérsényzósdi is, dé tud ilyen vréking vágy mijábaúbanát üzemmaúdot is.

— Ahhhhaaaa. Az milyeeen?

— Élmondóm nekéd csávókám, áttól ásztán létészéd ász' összes hájadát, há' dé fránkóbá mondom nekéd ezt, nem ám csak hábisztiré. Ná' nézelődjéd: lásgyád, vánnák ász' élléntélék még vadszól té. Lásgyád ásztátá' mutátáut is' é? Ász' mutássá nekéd hól van a légközéllebbi autórakás, ámbé béle kell szállnód. Mérháha élőbb belészállól mint a többiek ákkór kápol nádzs-nádzs sok póntókát. Ná dé nem is ész' benné a lényég, háném ász' izgálóm hogy élőbb ódáersz-é vadsz ők érnék' é ódá



élőbb'e Érted'e, csávó?

— Ahhhhaaaa. Ááááá, elég sz'r a grafikáaaaa.

— Kiscsávó, máradjá'lél! Kiscsávó, fránkóbá: máradjá'lél hirtélén! Mit vársz té ezéktől a fórmáktól ákik öt perc álátt nyomták még ász' égészét? Ész' benné a másik különlegessé: öt perc álátt csinálták! Érted'e, csávó? Ná hát márhogy ézt is tudód, azért már nem mondhátód hogy rónád, hát émbérem vadszól nekém, nem igaz?

— Ahhhhaaaa. Hát ha öt perc álátt csináltáák, akkor sűti. Ja.

— Ná údzsé, ná údzsé! Ásztát mondom én nekéd, tápádsz'rájá érré a kóntrólpádrá ószt nyomjá' egyét vélé, csávó!

— Ahhhhaaaa.

minuszhuszban!

Há' válami hibbant tészter vadj té vadszmi? Há' még mindéig jobb há látszanak mindénhol mintha nem lennének — há igazám van vadsz nádjón?

— Ahhhhaaaa.

— Há' most látóm milyen jól nyomód! Há' titékét egymásnak téremtítették!

— Ahhhhaaaa. De van benne multiplayer?

— Hát mán' hódzsné lenné benné multipléjér, né sértél már még! Némcsákhódsz van benné, dé egy gépen is játszhattók vélé éccérré! Hát hallótál már ilyenről?

— Hö...?

— Ná itén van, é! Lásgyád? Szplitszkrin vágy mijábaúbanát. Hát há a Féri ász' élőbb szét nem tőri a másik kóntrólpádot, ákkó' nyomhátánk egyét együtt.

— Ahhhhaaaa. Istókucse van benne?

— Jáj hát mondom nekéd, hát mondom! Hát átvérlek én téged? Hát pátkány vadjók én? Hánémhát! Há' itt



száradjón lé ász' összes kézém há átvérlek!

— Ahhhhaaaa. Ú de durvi! Durvi ahogy borulnak a verdaááák! Höhö-höhö!

— Jájá, lásgyám ám hogy már kézdíték megkédvélni egymást. Té csávó! Há' émbérem vágy, há' ódáádóm nekéd óccázér'é. Ná micccsz' hózzá?

— Ahhhhaaaa. Hö?! Ótszáááz? Áááá, egy céde csak három skila. Négy kiló?

— Néigy?! Néigy?! Hát támássz még Féri mér' dőlők éll Néigy skilá ezért a prógrámerit?!

— Ahhhhaaaa. Hát hagyjál mááár, alig van valami adat a cédeéééén!

— Mit mádzsarázó' té itt nekémnek? Lásgyám csak. Háááát — hát ténylég nincs rájtá válami sók, jájá.

— Ahhhhaaaa. Ezért mondom a nééégyet. Négybe jóóóó nekéd?

— Csávó, csávó! Csódbé ákarsz té éngem juttatni vágymí. Há' dé lásgyád kívül van dólógód: vigyéd, vigyéd míg jáú vágyók és még nem gondólóm!

— Ahhhhaaaa. Kösz. Mikor lesz valami úúúúj?

— Há' nézzél bé jövő szómbátón is, válami új mindig érkezik.

— Ahhhhaaaa. Na csáááá!

— Istén áldjón, csávókám! Istén áldjón!



Csevegő

Szeretettel köszöntünk mindenkit, ez itt az év utolsó Csevegője. Most „gyézévalogatásválaszol” alapon működik a rovat, ám jövő évtől minden visszaáll a megszokott kerékvágásba. Kopp-kopp-kopp. Áááá, a jelexerint már itt is az első páclens. Kérdezzük meg tőle, mik a panaszai — kissasszony, a szikét lesz szíves.

Szevasztok, Renion vagyok ismételtén! (azaz ha egyszer is találkoztatok a nevemmel; lényegtelen) Csak annyit, hogy kicsit elegendem van az egész rendszerből. Megveszem azt a játékot amit ti mutattok vagy éppenséggel a **** vagy akármelyik más, de már abban a pillanatban van egy jobb (ami nem is jobb). Kicsit tele van az egész játékiparral a tököm mint már mondtam. Tök jó volt régen kijött a Doom (még most is nyomom) nomen Tim amit ti kukluszjátéknak tüntettetek föl; és nagyon jól elvolt az ember. Nyugi volt és nem kapkodtak a boltokban. Áhh. Mindegy csak annyit akarok, hogy egy nagycsomó játékot kidobnak és istenemre esküszöm szarabbak mint a Lotus. Határidő meg minden és aztán nem forr ki a történet nem dolgozzák ki a szituációkat. Akkor már nyomom a Quake3-at mert ott nincs sztori. Na csak valami együttlérzést akartam kicsikarni belőletek nem a gyárak s tervezők gyors lebombázását. De nem?

Helló Renion koma! Mindenkiene ott volt a szeme előtt — te rámutattál. Mindenkiene ott volt a nyelve hegyén — te kimondtad. Oké, hogy ezt a dumát is egy filmből szedtem, de tény: amióta a játékipar kökemény üzletág, s amióta piacon vannak az igazán komoly elismertségnek örvendő játékok, azóta valami büzlök. (Mindenkitegyen hónaljvizitet, hogy folytathassuk.) S hogy honnan is jöhet az ájer, arra te magad is rávilágítasz, mikor nem megfelelően kidolgozott játékokról beszélés. Itt már áttételesen rossz az egész — lényegét tekintve tökömindegy, pompásan kidolgozott sztori, avagy összecsapott sztori: a tiszta játékelményre áhítózo használnak bizony kényszerűen rá kell hangolódni az alkotók által kifundált történetiségre, hogy egyáltalán részt vállalhasson a későbbi játékból. S bizony nem szép ilyet mondani, ám bizonyos programok sztori-felhozatalával ismerkedni meg, esetenként legalább annyi energiát vesz ki a játékosból, mint a sztori kiagyaloiból. S akkor jön ugye a legjobb:

szegény pléjer lelkiismeretesen végignézte az intróanimot, sőt az első öt mondat információtartalmát még sansza is volt úgy-ahogy magába szívni — aztán kisül, hogy valami Red Alert klónnal dobták meg az üzletben, mely jószerivel pusztán történeti kidolgozottsága okán vallja magát Forradalmi Megoldásokat Felvonultató Valós Idejű Stratégiai Szimulációnak, mint olyannak. Gút — akkor uninstall. Ne felejtjük azonban, hogy míg mi „már láttam, már láttam, oááá”-zunk, addig ezek a fejlesztő Hölgyek s Urak évek munkáját ölik bele egy-egy ilyen játék elkészítésébe. S jól tudják: ha lehet minden, de legalábbis egy területen jobbat kell alkotniuk, mint a konkurencia. Így persze csak kiagyalnak valami sztorit, mert ha sztori nem lenne — úgy a játékos valószínűsíthetően teljesen kiakadna. De nézd csak meg: pölő az Independence War II történeti alappilléreit, illetve annak prezentációját igazán nem érheti negatív kritika. Mégis, kaptunk már levelet, mely szerint a kutyát nem érdekli a játék története. Szóval, ma már nem a játékkal, hanem a játékra való ráhangolódási hajlandósággal kezdődik az újkeletű művel való ismerkedés. S ez, tudván tudva, hogy tizből hetszer „már-láttam” típusú darabot kapunk kézbe, valóban borzasztó lehúzóssá válik. A megoldás egyik lehetséges alternatíváját te magad is említet: tolod a Quake3-at, mert ott nincs sztori. Azt tudom neked mondani: erről van szó, ezt kell csinálni. Azt nyomd, ami kikapcsol, amit élvezel. Hiszen, mint említettük: egy új keletű, s könnyen lehet, hogy éppenséggel középszerű játék új sztorija esetenként nemhogy ad, de el is vesz. Időt, s energiát. Mindkettő drága kincs ám. Egyéb-ként, a multiplayer alapon is nyomatható FPS-ek koncepció szintjén szerintem már közel állnak a Tökéletes Számítógépes Játékokhoz: 1. egyszerre többen játszanak, így a lehetőségek száma mind filozofikus, mind gyakorlati szempontok szerint végtelen. 2. a játék tétje az életed. Mi kell még? No igen — kéne valami más játék is egy Quake 3 és Half-Life party között, könnyed levezetésnek. Barátkozz meg te is, és mindenki más is a gondolattal: ma jót nem fogtok játszani anélkül, hogy időt adnátok egy új programnak. Ne feledjétek, 2002-ben már kiemelten könnyű lesz haj-

tani valamit, mert: „áááá, a csókának nincs ajakszinkronizációja”, avagy „áááá, sprite-alapú a robbanás...” A szint az, hogy a ma programjainak 99%-a megköveteli a hosszabb ismerkedést, s így a nagyobb energiabefektetést is ahhoz, hogy érdemben nyilatkozhassunk arról, vajon most ez jó-e, avagy nem-e-jó-e. Sztréndzs iz — dö völd of géjnz.

Hi again!
Most azért írok, mert meg akarok osztani veled egy érdekes történetet. (nosza!) Ma reggel a Vasi Volán Rt. szörnyszülőtt buszain jöttem suliba (ezekről a „buszokról” csak annyit, hogy 1 óra alatt tesznek meg 27 km-t), és természetesen az 576-ot olvastam. Egy nagyobb bukkánónál (amikor mindenki ugrott vagy 10 centit) egy pillanatra elvesztettem tekintetem a lapról, és amikor visszaneéztem, érdekes felfedezést tettem: ahol az előbb még a sima betűk voltak, oda vércseppek termettek. Ez egyébként a Pool of Radiance ismeretője volt. Mindenkit megnéztem/kérdeztem a körzetemben, de senki sem lehetett az okozója. A tetőről se folyt le semmi. És csak egy kis területen lett olyan, és a kezem és minden más szervem is tökéletesen tiszta volt. nem tudom mi lehetett. Lehet, hogy az istenek figyelmeztettek, hogy meg foddok halZGHAKEZWKVW „7klrewjowz7896c6adnakfd casadta7d6úúüüU/=87ozrth f Láng Miklós

Szeva Miki! Ma már minden lehet — kiemelt érvényt élvez a megállapítás, ha jóhiszemű olvasó módjára Pool of Radiance kritikát olvasol egy Volán Busz Uniton. A probléma lehetséges magyarázatai: vagy kifogtál egyet a Stigmata Editőn 576-okból — utoljára 91-ben jelent meg ilyen, úgyhogy kezeld a kérdéses számot Isteni Relikviaként — avagy a huppanás következtében elpatlant egy hajszálér valahol ott benned — mely, elpattanását követően a Szentséges Oldalakra történő vércsepegtetéssel hozta tudomásodra fanyarú Sorsát. Nem vicc ez — volt egy osztálytársam még általános iskolában, aki még jobban utált engem, mint Gamer kolléga — akit ezúton is üdvözölök — amikor a gyermek beszólt valami izészet, gyakorló férfiember módjára visszazóltam — az évek során tucatszor előfordult, hogy a feldühödött csóka orrából röviddel a szóváltás után vér kezdett szivárogni. A méreg

vére. Alkati kérdés. A fickóval nyolcadikban spanok lettünk.

Tisztelt szerkesztőség!
Negativumnak írták hogy „1GB az install, a CD-t mégis kéri” A RedFactionnak 1.2GB, Commandos II-2GB, Alien vs Predator II-1.3GB az installja s mégis kéri a CD-t ezen nincs semmi meglepő manapság. Csak ennyit akartam elmondani. Tisztelettel:
Hackera József
Kedves József!
Valóban nincs ebben semmi meglepő. Valószínűnek tartom, hogy egyfajta védelmi módzat ez, megakadályozandó a felinstallált játék merevlemez meghajtóegységről történő futtatását. Elvi síkon ugyebár elég egyetlen programot megvennie a brigádnak, aztán mindenki felinstallálja, míg a referencia kópia későbbi gazdájáról Shortest Straw alapon döntenek. Ender Wigginn valószínűleg a megoldás lohasztó volta okán tért ki erre, mint negativumra — s tudod mit? Egyet is értek vele. Én is utálom a „Please insert the Corporal Machine CD into the CD-ROM Drive” feliratokat. Ki is szeretné őket...

Kedves Főszerkesztő!
(Magyarázat a megnevezésre: ilyen hülyeséget még senki nem írt, és én szeretek kitűnni a tömegből) (értjük.) Egyik barátom vicces megfogalmazása Főszer-főszer. He-he. Levelem célja: Építő jellegű tanácsok megosztása, amit kreatívnak nem mondható elmém ötlött ki. Levelem oka: A vágy kielégítése, hogy megosszam építőjellegűnek nem mondható ötleteimet. Áttérve a kis bevezetőről, a cél kiteljesedésére. Még mindig óhajtom döngölni a kapukat az ügyben, hogy miért nem lehet egy ranglistát felállítani az olvasók szavazatai alapján a játékok között. Már írtam egy levelet csak azt még az előző helyettes aszszem a Bagó tagadta meg. Ez elképzeléseim szerint a gyakorlatban a következő képpen nézne ki: Kiadtok egy papírt, akár a pultokra, akár a borítékba csúsztatva, az előfizetőknek. Ezen egy rangsort lehetne felállítani stb. stb. Pláne az internetes szavazásról ne is beszéljünk. Elég lenne évente egyszer egy megszervezni egy ilyen akciót. Simán lehetne szerkesztő ranglistát is állítani. Nem olyan fontosak ezek a dolgok, de már unom, hogy nincs változás a listán, persze ezeket se

93

autószimulátor.

Emberék, ti szimulátoros ebek
Hát senki sem koccint értem pohárt?
Majd csak elmegy, messziszáll,
mint autószimulátorok, mint komoly-
ság, holnap ez is messziszáll.

S szólta a Főszerkesztő: „Soha
már!”

-----> Black Rider <-----

**Dicső Fekete Lovas! Amennyire
tudom, az 576 KByte oldalai
minden körülmények között nyi-
tottnak mutatkoznak az Igazán
Tápos Szaktekintélyek felé. Így,
ha te annyira kened-vágod az
autószimulátorokat, illetve meg-
közelítésük helyes módjait —
türelmetlenül várjuk pályamunkái-
dat. Mintegyek nélkül, ha lehet.**

Szevasz Balázs!

ELTE TTK. Ma volt nyílt nap. Remé-
lem felvesznek jövőre! Tök klassz
hely. Elvannak, mint a befőtt.
Reggel (mint minden hónapban)
megvettem a KByte-ot és nem tel-
szenek a játékok. 1ik sem! Én is
ragaszkodom az 576-hoz és ezért
veszem meg mindig. Megszokásból
is. Mert régen imádtam (CoVboy).
Aztán kiabándultam a pc-s játé-
kokból. Nem tetszenek! Starcraft,
Quake, Diablo mind. Én nem komá-
lom őket. De azért megveszem az
576-ot, mert PC van, konzol (PS2 v.
GameCube) meg csak lesz. Hoppá!
Van 1 Konzol Következő számunk
tartalmából rovat is.)
Mostanában snesemu-val játszik.
Super Mario World! Lassan 11 éves
játék, de kurtára élvezem:) Crono
Trigger: akkora istencsászár, hogy
azt elmondani nem lehet! Bármivel
jobb! A Donkey Kong részei hétfőre
meglesznek. Alig várom:) Lehet,
hogy sík hülyének nézel, de a Mario
nekem jobban bejön, mint akármelyik
legújabb csillogó-villogó pc csoda.
Háát, Ezek mennek, meg a felhők az
égen.

Zalavári Peti

Naja, ezek az ódon konzolemu-
látorok nem rosszak. Létezik ott
kint Ultra64 emu is, ám az általam
ismert verzió sajna elég gyökér —
a War Godsot próbáltam műkö-
désre bírni, meglehetősen mér-
sékelt sikerrel. Ám: adaptáció
szempontjából kifogástalan dara-
bokat rángathattok le a
www.mame.dk címről. Mondanom
sem kell, az itt tárolt ROMok
csupán biztonsági másolatként
használhatóak, így ugyebár mind-
egyikünk le fogja azokat törölni
a letöltést követő 24 órán belül,
hacsak nem rendelkezik a ROM
gyári verziójával. S hogy milyen
kínálatra számíthat az idéleto-

gató? Lévén, a MAME a Multiple
Arcade Machine Emulator, a játék-
termi gépek fénykorától át egé-
szen a kilencvenes évek végéig
keltezett coin-up automatákat itt
figyelgetnek. Nem csalás, nem
ámítás: én sem hittem el, így
fölényes pófával, szűrőpróbasze-
rűen kerestem rá pár általam
klasszikusként tisztelt Kedvence, mint pölö: Marvel Super Heroes,
Samurai Showdown sorozat,
Cadillacs and Dinosaurs, West
Story... aztán ne lepődjete meg,
ha mindegyikből kaptok vagy 4
verziót. A neten fellelhető, egyik
legimpresszívabb gyűjtemény.

Üdv!

Már majdnem négy éve veszem a
lapot (nagyon kevés) és azóta is
megvagyok vele elégedve! (nagyon
helyes)(vajon hányszor
hallottad....) Akinek nem tetszik az
menjen nyaralni Afganisztánba!!
Egy nagyon nagy hiba van vele!
Amikor fürdök és gőzölög a víz,
akkor a nyomdafesték erősen folya-
tós állagba kerül, magyarul a kezem
tisztá tinta lesz!
Ez nem mehet így tovább kérem a
hibát orvosoljátok vagy észrevétele-
met küldjétek el a nyomdába!
Mivel decemberben fog megjelenni
a lap, kellemes karácsonyi ünnepe-
ket, a télapó hozzon mindenjöt csak
antraxot ne.
Boldog újévet és mivel tavasszal
tuti hogy nem írok kellemes húsvéti
ünnepeket!!
Mélységes boldogulattal és örülettel:
MADcat

Ezek a technikai jellegű problé-
mák. Létezik egy fotó egy fürdőző
nőről, aki túlvézérelt bojler mellett
vett be hárommal több altatót mint
kellett volna — elaludt, és meg-
főtt. Másra nem tudok gondolni,
minthogy te is hasonló hőmérsék-
letű vízben hódolsz a habfürdő
örömeinek. Ötven fokos víz, az
már ugye jó. Hatvan vagy hetven,
az már talán sok is a jóból —
dehogy a nyomdafesték 100 fok
alatt megfolyjon? Hm. Noha meg-
lep, jóhiszemű Csevegő Szakíró-
ként természetesen nem vonom,
s nem is vonhatom kétségbe állí-
tásodat. Ám, legközelebb nem árt
elolvasnod a legutolsó oldal alján
található, egészen (!) apróbetűs
figyelmeztetést!

Szia(sztok)!

A bevezetőt most hanyagolnám,
inkább maradjunk a lényegnél:
Ad1: Pet-nek üzenem, hogy nem
is igaz! Én a multkor is kaptam
az öthéthathoz rágót, meg Dzsiforsz

hármast, meg tőrősbuktát, meg
egy üveg sört, meg egy szőke
cicust. (namost akkor ne tud
meg, milyen juttatások járnak egy
újságírói példányhoz...)

De lehet, hogy ezt a postásnak kel-
lene megköszönnöm? Vagy nektek
kellene a postást szidnotok?...
Ad2: Az első levél írójának üzenem,
hogy ezt a levelet mintha már láttam
volna egy régebbi csevegőben.

Ad3:Töknek üzenem, hogy én is ész-
revettem a jubileumi szám borítóján a
szöveget, csak elfelejtettem írni róla
a levelemben.

Ad4:Töknek üzenem ismét, hogy
szerintem ne Wc papír legyen a lap-
hoz, hanem vmi hasznosabb. Mond-
juk RAM. Most úgyis olcsó, és nem is
kéne emelni az újság árát. :))))))

Ad5:reavennnek annyiban igaza van,
hogy nem magatoknak csináljátok az
újságot, hanem a népek. Erre egy
példát tudok mondani. Az alatt olvas-
ható történetben van egy Dj.

Egyszer ő mondta, hogy nem érdekli,
hogy milyen számokat kér a nép,
szakaggyanak meg! Akkor mondtuk
neki, hogy nem magának zenél,
hanem a népek, ha azt karja hall-
gatni, ami neki tetszik, akkor ne
csináljon discot, hanem zenéljen ott-
hon magának! Ezt csak azért mondtam,
hogy elgondolkozzatok rajta,
bár nem teljesen értek reavennel
egyet. Továbbá üzenem reavennnek,
hogy a poénok tényleg jók, csak
nem mindenkinek jönnek be. Ez
a dolog ugyanis úgy működik,
hogy aki nagyon sokat olvas
humoros cikkeket, történeteket, egy
idő után immunissá válik az olyan
humorra, amit sokat hallot már, és
nem bír nevetni rajta.

Ad6:lcemannak üzenem, hogy egy-
részt nagyon lusta (majdnem annyira
mint én vagyok), másrészt részben
igaza van, mert a régi értékelő
dobozba bele volt írva a játék címe
és hogy lehet-e MULTIPLAYERBEN
játszani (!!!!!!!!!!!!!). Ajánlom figyel-
metekbe. (ma már szinte minden
gameban van multi, ha nincs, az szá-
mit különlegességnek... - VargaB.)
Ad7: ha már úgyis ennyire beleme-
legedtem, írok nektek egy történetet
is, nehogy azt mondhattok, hogy
csak az újságró nyomom.

Örtént tehát, hogy a haverjaimmal kita-
láltuk, hogy csinálhatnánk egy disz-
kót, ha már úgysem tudunk mit
csinálni unalmunkban. Így hát elkezd-
tük megszervezni a cuccot, elmentünk
egy rakás helyre megdumálni az aktu-
ális főmuff-tikat, hogy ugy már adják
má' oda occsón a helyet, ha már
ifjak vagyunk. Keszthelyiek vagyunk,
de végül csak Reziben, K.helytől úgy
15 km-re találtunk nekünk is megfe-

lelő nagyságú lárú helyet. Tényleg egy
muff volt a főmuff-ti. Egy szép kis 25
éves csajsziival kellett tárgyalni, nem
is esett nehezünkre...nem is tudom
miér...

Aztán végül is meg tudtunk egyezni.
Csináltunk plakátokat, meg minden,
szóltunk osztálytársaknak, vettünk
kaját, piát („nőt:)), mivel a büfét is mi
működtettük, oszt nem akartuk, hogy
vesszünk a dolgon. Már jóelőre kikö-
nyörögtem anyáméktól a kocsi. Bár
nem sokan vettek jegyet elővételben,
mégis optimistán próbáltunk a jövőbe
sandítani, így hát, mikor eljött a nagy
nap, már jóelőre kivittük a cuccot.
Két kocsi mentünk, mindkettő csu-
rig volt, de még így is kétszer kellett
fordulni...

Elméletileg hatkor akartnk kezdeni, de
még így sem készültünk el fél héti.
Nanármost: nyolcig egy sánta csere-
bogarat sem láttunk a kultúr közelé-
ben, nemhogy egy részeg EMBERT,
vagy neadjisten egy fiatal bulizni
vágyót.

Csak üldögéltünk a hangfalak mellett,
én meg persze a büfében, mer vala-
kinek azt is kellett csinálni. Aránylag
én voltam a legmegbízhatóbb, bár -
mivel magamban sem bíztam teljesen
- az egyik haverral együtt nyomtuk a
büfét-et.Volt burított is, meg minden.
Egy nyakigláb csávó bár egy évvel fia-
talabb volt nálam, de megtette...

Végre!!! Megjött az első vendég!

Igaz, hogy egy valamirevaló nyomor-
negyedben jólőtőzöttébb egyénekkel
akadt össze az ember, de már leg-
alább befizette a belépőt. S nem is
akármivel: egy ezressel...Mondjuk az
érzés ebben is benne volt, mert ter-
mészetesen nem tudtak visszaadni a
pénztárnál, úgyhogy tőlünk kértek, a
büféből.

Eztán az öreg nem sok vizet zavart,
mondhatnók egy grammot se. Abból
állt a ténykedése, hogy először odajött
hozzánk egy ilyen beszélőssal:

- Mennyibé kerül az ott?

-A szendvicsre gondol? - kértem tőle
diszkrétan, egy kis mosollyal a szám
szélén, s a haverra sandítok.

-Arra. - jelenti ki. Mennyi?

- 50 FT.

- Akkó kérek egyet. - s ezzel a lendü-
lettel bele is tesz a markunkba egy
kőteg aprót mindenféle fajtából. Szé-
pen kiszámoljuk neki, mire kiderül,
hogy legalább háromszor annyit adott,
aztán ahogy kell, elmagyarázzuk a
bátyáknak, hogy egy pötytyet többet
adott, ő meg megkönnyebbülve tette
el a maradékot. A következő lépésként
leült egy székre oda a büfé mellé,
és, akár a légy-szar a szélvédőn, meg
sem mozdult. Eccer csak látom, hogy
mintha mozogna a szája, de egy
szót nem értek belőle, meg is bőköm

HA MEG NEM TESZTELTE AZ
TÖRTEMEN TET? HET? TA' NIN
HAT MI A KENYERHAJ? NODG
ME NINCS A CREUIN

zavar. Előtt a régi hangulata
> Igazából foglalom nincs mi olyan idegesítő benne. Talán az, hogy MINDEN
szöveg mögött NAGYON világos
> háttér van. És háttér az az elejéről a NORMALIS kinevezetű tartalom?? És
miért kell nektek támogatni azt a hulye
> stílust, hogy félre angolul-télg magyarul írjátok?? Miért nem lehet az
egyszerű dolgokat szép anyanyelvünkön kifejezni (pl. miért NEWS??)??
> És ha már a Hírekkel tartok, könyörgöm, miért FEHER a háttér?? Miért nem
volt jó SZÍNE SÉN?? És hadd elnekeim (most már tudom mi nem tetszik),
> hogy a többi szöveg is úgy nézett ki jól, hogy színes háttér volt -
szürkéskek, sötét feketes-vörösés-barna, világoskek, zöldes-fekete.

a havert, hogy ugyanmá' próbáljuk
kettem dekódolni az üzenetet! Annyit
sikerült kibogoznunk, hogy valami sár-
gát kér, meg hevesen mutogat.
Mondom neki: A fantábió? - mivel
arrafele mutogatott olyan nagyon -
mire kiböki: -Ja!
Kiszolgáltuk, megin néma
csend(perszemegin odaadta az
összes aprót, ami nála volt,
megincsak számolhattunk), a faszi
ül, mint a szobor, már féltem, hogy
defibrillálni kell az öreg, de aztán
olyan éjjél körül - szóval gyöngö 4 órai
szobrozás után - kiblatyog a tánc-
parketre, a sebtiben megvett sörrel
a kezében, és egy olyan táncot
produkált ott nekünk, amelyet, én
még nem láttam...esküszöm, tanítani
kellett volna! Közben persze profin
sasolta a fiatal csajok dekoltázsát,
meg popsiját - volt egy hatás!
Majdnem rosszul adtam vissza,
annyira megakadt a szemem, meg
majd' lefordultam a székéről. Aztán
olyan kilenc óra körül megjött egy két
haver, meg nem haver, de legalább
volt nép. Tízor meg megjöttek a
Dj osztálytársai. Úgy harmincan...volt
egy kavardás.
egyszerre harmincan tartották a kezü-
ket a pecsételő csajnak. Huh! Mond-
juk addig is voltak haverok, volt,
akit már kettőkor kivittünk, mert egy-
részt segített összepakolni, másrészt
nem tudott volna mivel kijönni, úgy-
hogy kivittem. Amikor jött meg egy
két haver, szépen közösen elkezdtek
fogyasztani a vodkát, vodkanarancs
képeben... meg is ittak közösen vagy
egy litert. A további hat órai bulira meg
maradt fél...aztán a haver úgy nézett
ki mint egy benyomott tejbetök. Oda
isadtuk neki azt ez egy szem aszpiri-
nunkat, mer fáj a feje.
Olyan fél tízkor jöhetett egy gyerek, aki
már alában is be volt nyomva, amikor
bejött, de ott még jól rá is tett.
Kezdett egy-két wiszkikolával, aztán
egyszer csak jön, oszt megvesz egy-
ben egy üveg wiszkít. A gyereket ki
kellett vinni, akarom mondani: kellett
volna, mer, amikor páran odamentünk
(még a Dj is, két szám között) elkezd-
tünk kötekedni, hogyszongya:
- Mi van?! Gond van, kötekszel?!!
Erre beszól a haver: - Ne bomolj má
haver! Nem ismer sz meg?
- Mer? Ki vagy?
- Há' te téleg nem ismer sz meg? -
mondja a haver, bár sose
látta a csávót... - Há' ügyűt buliztunk
a zlíbe!
- Téleg? Ja, ja, má emlékszem
rád...jó van, jó van, haver!
- Na! Ott buliztunk együtt. Akkor is be
voltál nyomva, mint most...
Aztán végül kivitték a gyereket. Két
perc múlva vissza is jött. Leült, és egy

akkkkkkora rókát fogott, hogy ihaj!
Csak a farka volt másfél perces.
Aztán nagyot röhögünk, amikor a Dj
lejött, ismét otthagya a pultot, és
elkezdte feltörlni a cuccot. Olyan
volt, mint a Bolognai mártás...(gyz
egyre lassabban örlí az Avanti
féle Extraprontót Duplacsilivel, de
azér' csak nyomjad...)
Gyereket megin kivitték, aztán fél óra
mulva megin visszajött. De aztán nem
okult az semmiből. Úgy itta tovább
a viszkikolákat, meg a boroskolákat,
mint a kisangyal. De utána már nem
kötekedet. Sőt: akkora haver volt
neki mindenki, mintha egész életében
ismerte volna mindenki. (biztos volt
egy KEKSZet.) Fizetett fűnek fának
500, meg 1000 Ft értékben, egész
végig ott állt a büfénél, nekünk nyomta
a szöveget.
Legalább 100szor elmondta, hogy ő
rendes csávó, nem akar verekedni.
Aszongy:
- Figggyjeljete! É-Én re-rene-
reneccsávó vagyok, nem
ve-verekszé', én megvédelek titeket.
Aziss a barráto mott, meggg a
ziss, meg azissott azén barátommm.
Ha belétek kötnek, megvéddlekek
benetektet! Minket megvernek, de
titeket megvédek!
Mi meg bologattunk hozzá szorgalma-
san.
Tyű, te, hogy milyen emberek voltak
ott!!! Ha a mókusnak ilyen feje lenne,
magára gyűjtaná az erdőt!
Egyszer csak bejön egy szkinhed
csákó, és kér három sört.
Te, hogy annak milyen feje volt! Úgy
nézett ki, mint aki aszpirinra itta a
vodkát. (Dedalonnal az igazi.) Meg
ronda is volt. Aszongya:
- Minegy, hogy ki fizet?
mondom neki: - aha.
erre beszól: - akkor lsten fizesse meg!
Te, hogy akkor mekkora kedvem volt
beverni a képét! Szóltam is neki,
hogy ugyan má', jó lenne, ha esetleg
perkálna, mer' nem szeretnénk szólni
a burítottoknak... Erre a gyerek elkezd
kötekedni, hogy ő aztán nem nyúlta le
azt a két sört. Még szerencse, hogy
ott volt a mi őrangyalunk, az a Miki,
aki olyan nagy haver lett az előbb. A
gyerek ilyen szól belefele:
- Te ezek a zemb-bereket nem
bánccsad, mert ezek az én haverjaim!
Ő is az osztálytársam volt, meg ő is
az osztálytársam volt. - mutat felénk a
dobozos sörével a gyerek.
- Jóvván - nyomja a másik - de ezek
akkor is kötekcsenek:
ide figyelj kiccsávó: megkereslek -
mutat felém, miközben egy félreérthe-
tellen jelét mutatja, hogy fáj a torka,
mer' elhúzta előtte az ujját.
De aztán szerencsére nem lett belőle
nagy baj, mer a végén a mi gardedá-

munk, meg persze pár haver segített
rajtunk...
Ezt is megüsztuk. Természetesen
még volt egykét kötekedő alak, de
mindegyik próbálkozót sikeresen elhá-
ritottuk.
Természetesen némi segítséggel...
Ez volt olyan kettő óra fele, mikor az
a szegény ember elkezdett kötögetni
belénkfelé. Szóltam is a havernak ott
mellettem, hogy ha fél óráig tart még a
buli, akkor minket nagyon megvernek!
Ő meg bologatott szorgalmasan, szó-
val nem nagyon kételkedtem benne,
hogy igazunk van.
Szóltunk is a Dj-nek, hogy mostaná-
ban már jó lenne azért abbahagyni a
bulit, mer' itt nagy gáz lesz!
Ekkor jött oda egy csaj a pulthoz, és
mézesmázosan elkezdett kéregetni,
hogy úgy menjek már táncolni vele
egy picit. Egy kicsit kérttem magam,
meg igazából nem is volt nagyon ked-
vem táncolni ilyen incidensek után,
de végül mégiscsak belementem a
játékba...
Úgy két perccel az után, hogy kimen-
tünk a parketre, nem bírtam leszállni
a szájáról (mármint a nyelvéről...)
Úgy három számon át tartó folyama-
tos szájmunka, meg persze taperázás
után kezdett megfogalmazódni ben-
nem egy kérdés, melyet két nyelvför-
ditás után ki is böktem: Hogy is hívnak
? :)
Még talán a pakolásnál volt egy olyan
incidens, amit van értelme elmesél-
nem. Eredetileg ugyanis úgy volt,
hogy ott alszunk, s csak reggel
húzzunk haza, hogy ne kelljen sötét-
ben, meg tőkfacsaró hidegben haza-
vezetni, amikor az ember amúgyis
úgy néz ki, mint a tengerben tengődő
hétnapos bálnafos. Abban viszon
azonnal egyetértettünk eme pár
'majdnemverekedés' után, hogy jobb
lenne, ha azonnal összecuccolnánk,
és tűnnénk haza, mint a szélvész.
Amikor a Dj olyan három óra körül
bejelentette, hogy ugyan má', jobb
lenne, ha mindenki hazahúzna a
p'cccccába (természetesen egy picit
áryaltabb szavakat használt), két
okostojás kitalálta, hogy ők, mivel
most vettek jegyet, maradnának még
egy picit. Ezután kezdődött csak a
móka. Ott állt az a két manusz (egy
negyven körűli, pedofil állat, meg a
Miki, aki olyan nagy haver lett), velük
szemben meg a teljes buliszervező-
gárda, meg a közben, a pakolás miatt
megérkezett Dj szülei. Mi lehetünk
vagy tizen...
- Ide figyelj ki ss barátt-tom -
mondja a negyven éves pedofil,
kezében egy sörrel - ez nekem az
énnekem a szülőházam, én vérbelli
rezzii em-mber vagyok, és énnékem
it nagyon sok barátom van, szóval

itt énnékem so-kkál több jogom van
lenni, mint nektek.
- No de bátyám, mi szeretnénk haza-
menni, mert álmosak vagyunk, meg
fáradtak, úgyhogy legyen szíves kifá-
radni, mert nekünk össze kell pakol-
nunk, és nem tudunk várni.
- Ide figyelj kispajtás: megiszoma
ső-söröm-sörömet, és u-utána
megyek cs-csak el, j-j-jóvan?! te
nekem itt n-n -nem p-pa-pa-parancsol sz,
mert én itt őshonos rezzii vagyok, és
nekem több a j-j-jogom itt lenni, mint
neked.
Így szórakoztunk az öreggel, meg a
Mikivel még vagy háromnegyed órát,
mire sikerült kitessékelni őket. Ehhez
azért hozzátartozik, hogy ezzel a két
enyhén részeg egyénnel a legjobban
talán a Joe vitatkozott. Órála azt kell
tudni, hogy leglább 150 cm magas,
ha nem kevesebb, fel van zselézve
a haja, és olyan boxos egy képe
van, hogy azt KoKo is megirigyelné!
Szenben vele meg egy két méter
magas csákó, meg egy szakállas
b'sztállat kéjtájtosszékény.
Végül mégiscsak sikerült kipakolnunk,
fél hatra meg haza is érttem, bár
így is kétszer kellett fordulnunk. De
nam azért, mert olyan sok cucc
volt, csak mert ha esetleg azok
a nyomottak visszajönnek, legyen
aki verekszik...meg persze rádumálja
őket, hogy nem lenne jó ötlet, mivel én
egy beszédcs csávó vagyok, ha nem
vetted volna észre...
:))))))))))
Ez volt hát a történet. Ha akarod, vágd
meg, mert egy picit megin megszaladt
a klaviatúra...
Na szia! Találkozzunk jövő hónapban
(vagy héten... :)))!
Geronimo voltam, illetve maradtam
tiszteltel...

**Minden embernek van legalább
egy története. Kérdés vajon el
akarja-e, el meri-e mondani azt. A
tíeden jókat röhögtem, így vágat-
lan formában tárom az olvasók
elő. Továbbra is irjatok okosakat,
sokat. Nekünk is. Szép kará-
csont, boldog új esztendőt!**

Gyalog Zoltán

Leveleiteket a vargab@576.hu
e-mail címre várjuk.

Hát akkor jövő hónapban újra velem,
ha az lsten is úgy akarja.
Minden szíves olvasónak termékeny
karácsonyt, és eredményekben gaz-
dag boldog újévet kívánok a magam
és az egész stáb nevében, ésatöbbi,
blablabla...

Varga Balázs



Gothic

"Légy Üdvözölve a Gothic világában, jövevény! Háború súlytotta föld ez, ork hordák árasztanak el ember lakta területeket — a királynak sok vasércre, s sok dolgos kézre van szüksége, felfegyverezendő szeretett nemzetsége anyaföldért halni kész ifjait." Gothic sajtóközlemény. Amit ezen túl is tudni lehet az immáron csokott ajtón kopogtató műről: vérbeli RPG-nek ígérkezik, ráadásul nem is a csúnyábbik fajtából. Várjuk őt.

IL 2 Sturmovik

1940. december 18-án Adolf Hitler parancsot ad az úgynevezett Barbarossa Művelet előkészületeinek megkezdésére. A Francia légierőt ízzé-porrá zúzó Blitzkrieg művelet diadaltól meggyászolt, önnön magát sérthetetlennek s megállíthatatlannak vélt német légierőt hagy az égi frontvonalakra, mely 1941 nyarán meg is szegi a Hitler s Sztálin által 1939. augusztus 23-án aláírt meg-nem-támadási szerződést, vagyis — s a Szovjetunió légterébe lép. A Történelem egy ízben már elbeszélte a továbbiakat. 2002 első havában — te mesélsz.



Star Trek Armada 2

Jön a: sztartrekarmadadva. Tekintettel arra, hogy az eddigiek során keltezett, újabb keletű Star Trek művek alapvető színvonala még a legkritikusabb játékosok tetszését is képes volt megnyerni, várhatóan újabb, határozottan kellemes sci-fi alapú RTS érkezik — mindegyre garanciát jelenhet az eredeti epizód jelentős sikere, valamint a Star Trek is. Mint Star Trek.

Shadow of Zorro

Zorrooo...o-o-o-o, Zorrooo...o-o-o-o. Még jobb fej ő, mint Dennis Moore, ki rájzol through the night — s jobban vív mint Mórcka — akinek ez fájt. S noha a szubjektivitás nem feltétlenül kell, hogy domináns szerephez jusson ezen oldalon, azért engem csak nem hagy nyugodni a kérdés: mit akar márméééé ez a Zorró? De most tényleg: mit — akar — már — méééé — ez — a — Zorro? Akárhogy is, jövő hónapban kiderül.



TOPIUSTÁK

ANGOL TOP 5

1. Harry Potter (EA)
2. Champ. Manager 01/02 (Eidos)
3. Civilization 3 (Infogrames)
4. Aliens vs. Predator 2 (Sierra)
5. FIFA 2002 (EA)

USA TOP 5

1. Harry Potter (EA)
2. The Sims: Hot Date (EA)
3. The Sims (EA)
4. Roller Coaster Tycoon (Infogrames)
5. Civilization 3 (Infogrames)

DEMO LETÖLTÉS TOP 5

1. Star Trek Armada 2 (Activision)
2. Return to Castle of Wolfenstein (id Software)
3. Soul Reaver 2 (Eidos)
4. Aliens vs. Predator 2 (Sierra)
5. Myth 3 - The Wolf Age (Take 2)

Várható megjelenések

Mafia (Take 2)
IL 2: Sturmovik (UbiSoft)
Fighting Legends (Maximum Charisma)
Morrowind (Bethesda)
Star Trek Armada 2 (Activision)
Europa Universalis 2 (Strategy First)
Warrior Kings (Microids)
C&C: Renegade (Westwood)

Arx Fatalis (Fishtank)
Beam Breakers (Fishtank)
Grandia 2 (UbiSoft)
Rayman Arena (UbiSoft)
Destroyer Command (UbiSoft)
Capitalism 2 (UbiSoft)
Master Rallye (Microids)
Darkened Skys (SSI)

MÁTRIX

AKCIÓFIGURÁK

Keresd az
576 Shopokban!



~~3999,-~~



1999,-/db

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 06-20-334-7196
Ezzel egy időben a Pozsonyi u. 14. szám
alatti boltunk megszűnt!



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

WWW.576.HU

I SSN 0865-8226



9 770865 822000